ΤΕΥΧΟΣ 63 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1990 400 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES



TEST: NINTENDO GAME BOY



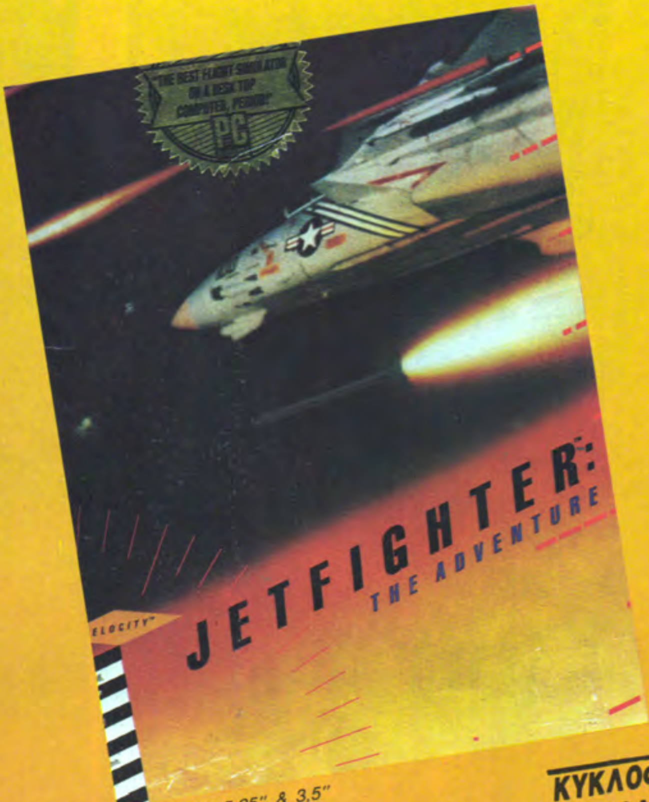
ΣΚΟΤΕΙΝΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ

ADVENTURE: INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

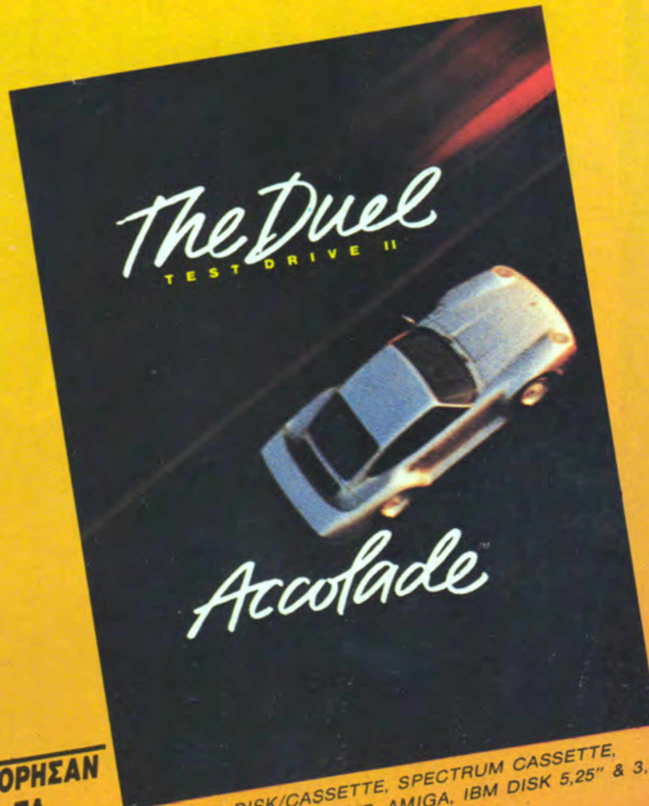
SPECIAL REVIEW: F29 RETALIATOR


F29
RETALIATOR
U.S. AIR FORCE
U.S. AIR FORCE
U.S. AIR FORCE
Ανακαλύψτε τα
PIXELOσημα
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ
ThirdWave
ocean
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3601761

the Best Games

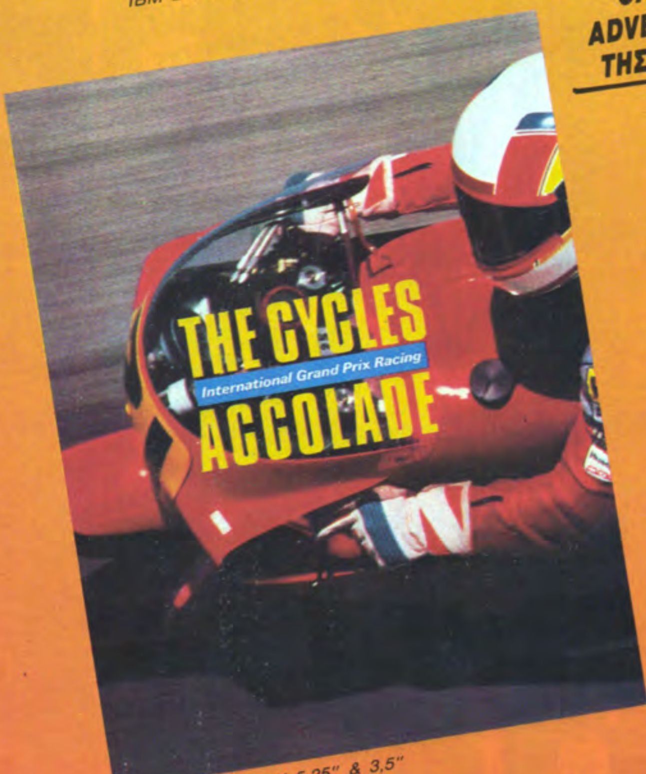


IBM DISK 5,25" & 3,5"



AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM CASSETTE, COMMODORE CASSETTE, AMIGA, IBM DISK 5,25" & 3,5"

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ ΟΛΑ ΤΑ ADVENTURES ΤΗΣ SIERRA



AMIGA, IBM DISK 5,25" & 3,5"



AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM CASSETTE, COMMODORE CASSETTE, AMIGA

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ GREEKSoftware
ΠΡΙΓΚΙΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 6443.759, 6448.505, FAX: (01) 6442412.

ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ



OPERATION 'THUNDERBOLT'
Ανακαλύψτε τα PIXELOOπμα
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE
TAITO
ocean
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ
ThirdWave
ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 11742, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3601761

Η Acorn ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΟΝ A3000

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ RISC ΑΠΟ 195.000*



* Συν Φ.Π.Α

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ARCHIMEDES 3000

- Επεξεργαστή 32-BIT RISC
- Ταχύτητα 4 MIPS
- Multitasking operating system
- Ανάλυση 640×512
- 256 χρώματα από παλέτα 4.096 χρωμάτων
- 4 VGA Compatibles screen modes
- 1 MB βασική RAM
- 512 KB ROM
- 1 MB unformatted FDD
- 4 EXPANSION SLOTS

PCW BENCHMARKS

Benchmark	BBC A300 Basic 5 ROM	Arc 310 Basic 5 ROM	Atari 1040 ST FastBASIC	Amiga 500 Amiga Basic
intmath	0.15	0.35	1.25	1.7
realmath	0.21	0.38	1.63	2.7
triglog	0.8	1.41	6.28	6.7
textscrn	2.73	4.4	88.16	150.3
grafscrn	1.41	6.9	35.67	25.0
store	3.16	6.5	56.57	32.7
average	1.41	3.32	31.61	36.52

EMULATES IBM PC XT

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ ΑΕ

ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 98, (ΠΛ. ΚΑΝΙΓΓΟΣ) - ΤΗΛ.: 3622478 - 3644351 - 3607836 ΑΘΗΝΑ 106 77

PIXEL
ΤΕΥΧΟΣ 62 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1990

ΠΕΡΙΕ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ



ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΙΜΙΟΥΣ GAMERS

- Παίξτε "The Untouchables" και κερδίστε ολογραφίες

ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ

- Ο Γ. Κυπαρίσσης αναλύει σε βάθος τον πρώτο εκπρόσωπο των φορητών game consoles



ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΟΥΡΝΑΡΑΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΧΑΡΗΣ ΓΑΚΙΔΗΣ, ΣΤΑΘΗΣ ΕΥΘΥΜΙΟΥ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA: ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ: ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΙΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΑΣΗΣ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΠΕΠΗ ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ, ΕΛΕΝΗ ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΥ, ΖΩΗ ΝΑΣΗ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΦΙΛΙΠΠΙΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ** "PERSONAL COMPUTER WORLD" **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ

EDITOR IN CHIEF: Christos Kyriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS:** George Kyparisses, Vassilis Terzopoulos, George Vassilakis, Kostas Vassilakis, Dimitris Assimakopoulos, Avgoustinos Tsirimokos, Dimitris Pavlis, Lefteris Kalamaras, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS:** John Pournaras, John Rigopoulos, George Efstathiou, Ariw Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos, Charis Gakidis, Stathis Efthimiou **CORRESPONDENTS IN FOREIGH COUNTRIES:** UK: Vassilis Konstantinou, FRANCE: Antonis Vlontakis, USA: Spyros Peristeris **PROOF READING DR_SUPERVISOR:** Costas Nassis **PROOF READING:** Pepi Papageorgiou, Eleni Kotopoulou **PHOTOGRAPHY:** Alexandros Filippides **EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE:** Personal Computer World **COVER:** Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER:** Menelaos Meletzis

ΧΟΜΕΝΑ

REVIEWS





ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΑΠΑΛΙΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΑΛΕΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΥ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΣΟΥΡΟΠΛΗΣ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ, ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ, ΜΑΡΚΟΣ ΠΟΛΥΖΟΣ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ, ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΟΛΥΚΑΝΔΡΙΩΤΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΣΑΚΚΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΤΟΥΡΑΪΤΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ, ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΑΡΙΝΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ:** ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΕΛΕΝΗ ΧΑΤΖΗΔΡΟΣΟΥ, ΦΩΤΕΙΝΗ ΚΟΚΚΩΝΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ:** INTERFOT **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ, ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΓΚΟΥΝΤΑΡΕΛΛΗΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520 FAX: 9216847 **ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣΣ/ΝΙΚΗΣ:** ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24, ΤΗΛ.: 282663, 284664 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ)3.950 ΔΡΧ, ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, Ν.Π.Δ.Δ. 7.700 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ 7.000 ΔΡΧ, ΕΥΡΩΠΗ 5.800 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ: 5.800ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ASSISTANT MANAGER:** Vangelis Papalios **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Margarita Manoussou, Nikos Michos, Alekos Georgion, Vassilis Giakàmozis **ATHENS OFFICE:** 44 Syngrou Av., tel. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous st., tel. 282663, 284664



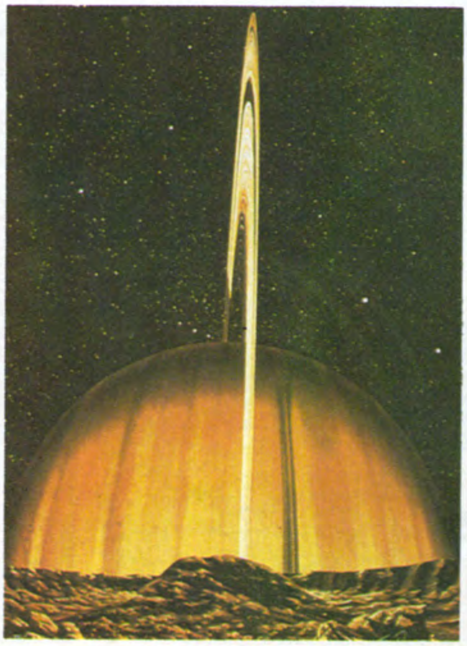












PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No .... με το ποσό των 3.950 δρχ. αντί των 4.400 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μεινω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ **10%**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. __________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ __________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ No __________

____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) __________
2) __________
3) __________
4) __________
5) __________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) __________
2) __________
3) __________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: __________ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ __________ ΤΗΛ __________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________
ΕΠΩΝΥΜΟ ____________________
ΟΝΟΜΑ ____________________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ __________ ΤΗΛ.: __________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ __________ Τ.Κ. __________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ PIXEL

Αγαπητοί φίλοι, καθώς φαίνεται, το 1990 θα είναι το 1ο έτος της νέας εποχής των παιχνιδομηχανών. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, το GAME BOY που πριν από μερικές μέρες έφτασε στα γραφεία μας, συνεχίζει να αλλάζει χέρια και να πηγαινοέρχεται μεταξύ των συνεργατών του περιοδικού. Αυτό βέβαια οφείλεται κυρίως στο μέγεθος του GAME BOY, που του επιτρέπει να χωράει στην τσέπη κάποιου παλτού ή σε οποιαδήποτε τσάντα και όχι, όπως νόμιζαν μερικοί, στην έμφυτη τάση που έχουν οι συνεργάτες του περιοδικού, να παίζουν με κάθε παιχνιδομηχανή.

Στο τεύχος αυτό λοιπόν, θα βρείτε ένα test του GAME BOY, όχι βέβαια επειδή ενδιαφερόμαστε για παιχνιδομηχανές (για ποιους μας περάσατε), αλλά γιατί πιστεύουμε ότι το μικρό αυτό κατασκεύασμα είναι ένας καλός τρόπος να πάρει ο καθένας στα χέρια του το θέμα της Πληροφορικής στη χώρα μας.

Καθώς μιλάμε για το test αυτού του μήνα όμως, θα ήταν παράλειψη μας να μην αναφέρουμε το INTEGRATOR για τον ATARI ST. Πρόκειται για ένα περιφερειακό που προσθέτει στον ST όσα θα ήθελε να έχει κάθε user, και τον μετατρέπει σε ένα πανίσχυρο υπολογιστικό σύστημα.

Αλλά ας ρίξουμε και μια ματιά στο software που φιλοξενούμε σ' αυτό το τεύχος. Και πρώτα απ' όλα στο Software File, όπου μετά από πολλές προσπάθειες κατορθώσαμε να μαζέψουμε μεγάλες προσωπικότητες από το αντίπαλο στρατόπεδο. Έτσι λοιπόν, σας περιμένουν δράκοι, ξωτικά, μάγοι απ' αυτούς που απαγάγουν πριγκίπισσες, και γενικώς όλη η αφρόκρεμα των κακών sprites. Εσείς είστε για άλλη μια φορά αντιμέτωπος με τις δυνάμεις του σκότους, αλλά τώρα, χάρη στη συλλογή μας, μπορείτε να διαλέξετε τον κακό της αρεσκείας σας.

Οι φίλοι των simulators έχουν κάθε λόγο να είναι χαρούμενοι. Το F-29 RETALIATOR που παρουσιάζουμε στο SPECIAL REVIEW αυτού του τεύχους, είναι ίσως το πιο εξελιγμένο combat-Flight simulator που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα για οικιακό υπολογιστή. Έχετε δυνατότητα επιλογής δύο μαχητικών αεροσκαφών (ενός F29 και ενός F22) και 90 διαφορετικών σεναρίων, που το καθένα περιλαμβάνει τα δικά του background graphics. Αεροπλάνα, πλοία και κτήρια απεικονίζονται με τρισδιάστατα συμπαγή γραφικά, ενώ δεν λείπουν όλες εκείνες οι παράμετροι που σας δίνουν πλήρη έλεγχο στο αεροσκάφος σας.

Αν πάλι δεν σας αρέσουν τα ύψη και προτιμάτε τις περιπέτειες, το ADVENTURE αναλαμβάνει να σας παρουσιάσει έναν ήδη γνωστό σας ήρωα από τον κινηματογράφο. Ο λόγος για τον Indiana Jones, ή Indy όπως τον αποκαλούν οι φίλοι του, και την τελευταία του σταυροφορία. Το παιχνίδι ακολουθεί τέλεια την πλοκή της ταινίας και διαθέτει αρκετό χιούμορ. Οι γρίφοι έχουν αποδοθεί τέλεια και η υπόθεση εκτυλίσσεται με τελείως κινηματογραφικό τρόπο, χωρίς να λείπουν βέβαια και εμβόλιμες σκηνές από την πραγματική ταινία.

Εκτός από τα Computer Games όμως, υπάρχουν σ' αυτό το τεύχος κάποια προγράμματα που σκοπός τους είναι να μας γνωρίσουν το επαγγελματικό προφίλ της AMIGA. Από τις «Εφαρμογές για Pixel Users» μπορείτε να γνωρίσετε τα Amiga CAD και Amiga File, και - γιατί όχι - να ανακαλύψετε κάποια προγράμματα που θα μπορούσαν να σας γίνουν απαραίτητα.

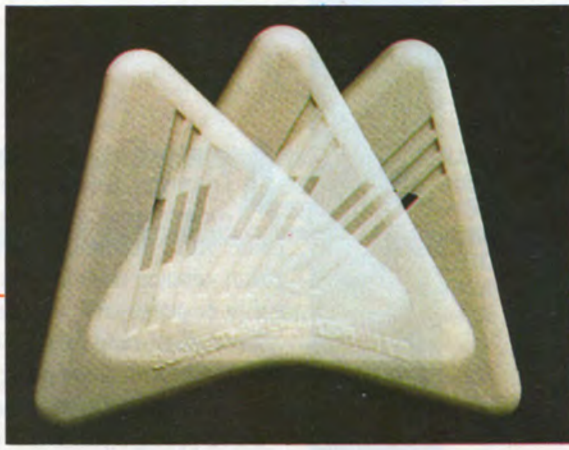
Εμείς σας αφήνουμε να απολαύσετε για άλλη μια φορά και αυτό το τεύχος του PIXEL. Θα είμαστε και πάλι μαζί τον επόμενο μήνα, με τα τελευταία νέα από το χώρο των home micros, των game consoles και φυσικά των Computer Games.

Ο αρχισυντάκτης

HIT

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΠΑΥΛΗ

ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ ΗΧΩΝ



Αν πιστεύετε ότι το στερεοφωνικό σας συγκρότημα είναι πλήρες, τότε μάλλον κάνετε λάθος. Σίγουρα σας λείπει ένας επεξεργαστής ήχων σαν κι αυτόν που κυκλοφόρησε πρόσφατα η JVC. Επεμβαίνοντας έτσι σ' ένα μουσικό κομμάτι και μεταβάλλοντας κάποιες παραμέτρους, μπορείτε να το κάνετε να ακούγεται σαν να βρίσκεστε σε μικρό club, ή σε αίθουσα συναυλιών, ή σε θέατρο, ή ... κ.λπ. Δέχεται έξι ηχεία ώστε να μπορεί να αποδίδει σωστά το «βάθος πεδίου» του ήχου, και εκτός από τα 20 προγράμματα που διαθέτει, μπορείτε να προγραμματίσετε άλλα 20.

Το αν και πότε θα έρθει στην Ελλάδα, δεν είναι γνωστό. Πληροφορίες όμως μπορείτε να πάρετε από την αντιπροσωπία JVC στην Ελλάδα. Ηλεκτροβιομηχανική Ελλάς Α.Ε., Παπαρηγοπούλου 3, Πλ. Κλαυθμώνος, τηλ. 3239341.



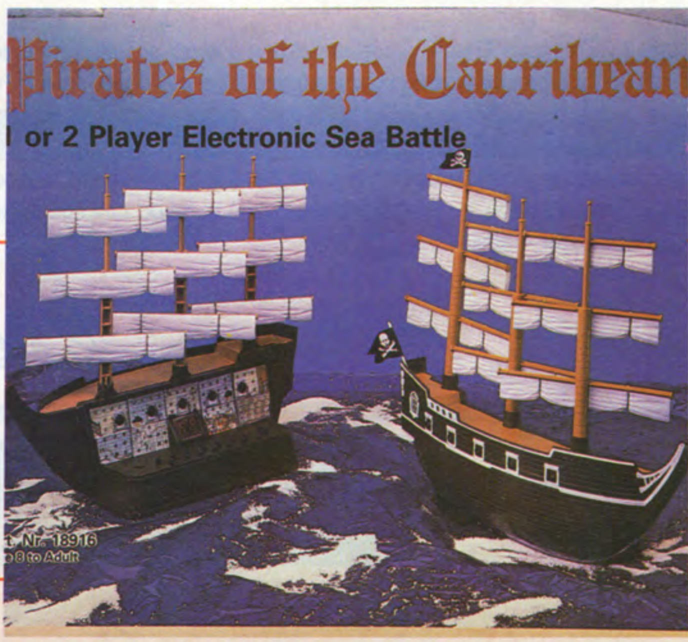
ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ ΜΕ ΦΩΝΗ!

Αν πιστεύετε ότι το πρόβλημα στη μετάφραση μιας λέξης από μια γλώσσα σε άλλη εντοπίζεται στην προφορά, τότε το Voice computer είναι σίγουρα για σας. Χρησιμοποιώντας τρεις μικροεπεξεργαστές, custom chips και προηγμένες τεχνικές προγραμματισμού, ακούει τη λέξη και τη μεταφράζει γραπτά και προφορικά σε τρεις διαφορετικές γλώσσες. Η τιμή του βέβαια είναι αρκετά υψηλή: Πλησιάζει τις 300.000 δρχ. Advanced Products Technologies, Redmond, WA, 800-782-7663.



ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΤΩΝ ΕΠΤΑ ΘΑΛΑΣΣΩΝ

Μπορεί τα παιχνίδια με πειρατές να είναι μια παλιά ιδέα, η νέα όμως διάσταση της ιδέας αυτής λέγεται «Πειρατικά πλοία». Πρόκειται για ένα νέο επιτραπέζιο ηλεκτρονικό παιχνίδι, που αποτελείται από δύο ομοιώματα πειρατικών πλοίων. Το καθένα απ' αυτά είναι εφοδιασμένο με control panel και πληκτρολόγιο και διάφορα ηχητικά εφέ που είναι ανάλογα των χτυπημάτων. Τιμή 23.500. Hobby Μακρυγιάννης, Λ. Κηφισίας 10-12, AGORA CENTER, τηλ. 6846258.



ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΔΟΝΗΣΕΩΝ

Το Quake Awake μπορεί να προειδοποιήσει για κάποια δόνηση, σφυρίζοντας. Η εταιρία κατασκευής λέει ότι αυτό μπορεί να γίνει μέχρι και 30 δευτερόλεπτα πριν τη δόνηση. Η τιμή του στην Αμερική είναι περίπου 5.500 δρχ.
QuakeAwake, Century City, CA, 213-659-5821.

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ!

Όσα δεν χωράει ο νους σας, αλλά ούτε και οι κοινές ηλεκτρονικές ατζέντες, μπορεί να θυμηθεί το SF-9000 της Casio. Μπορεί να κάνει ό,τι και οι συνηθισμένες ηλ. ατζέντες (τηλέφωνα, ημερολόγιο, ραντεβού κ.λπ.) και επιπλέον δέχεται κάρτες RAM 64 KB για να αποθηκεύετε εκεί ό,τι σας είναι απαραίτητο. Υπάρχουν ήδη και κάρτες λειτουργιών όπως αυτή αγγλο-αγγλικού λεξικού. Η τιμή του εδώ δεν είναι γνωστή, μιας και δεν έχει έρθει ακόμη.

Μπορείτε όμως να πάρετε πληροφορίες από την ΕΛ-ΜΗ Α.Ε., Χαρ. Τρικούπη 22, τηλ. 3643811.





ΓΙΑ ΣΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΓΡΑΤΣΟΥΝΙΕΣ

Είναι γνωστό ότι τα Compact disks δεν είναι τόσο ευπαθή όσο οι δίσκοι από βινύλιο. Παρ' όλα αυτά, συμβαίνει πότε-πότε να αποκτήσουν και καμία γρατσουνιά. Το καθαριστικό της φωτογραφίας έχει την ικανότητα, εκτός απ' το να καθαρίζει τα CDS, να καλύπτει τις μικρές χαρακιές! Έτσι τουλάχιστον ισχυρίζονται οι κατασκευαστές του. Κοστίζει στην Αμερική περίπου 2.100 δρχ. Bib Audio/Video Products, Littleton, CO, 800-325-0853.



★ Το Ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

Τα προϊόντα της χρονιάς

Καλός ο απολογισμός της χρονιάς, αλλά αν σας ρωτούσε κανείς «ποιά είναι τα καλύτερα προϊόντα του '90», τι θα απαντούσατε; Για να σας βγάλουν λοιπόν από το αδιέξοδο, οι συντάκτες και οι αναγνώστες του «μεγάλου» της οικογένειας, του Computer Για 'Ολους, ψήφισαν και φέτος τα καλύτερα προϊόντα της χρονιάς. Βέβαια, προτίμησαν τα business προϊόντα, αλλά προς μεγάλη μας έκπληξη υπήρξαν αρκετές «δικές μας» εταιρίες, που συγκαταλέγονται ανάμεσα στο "hall of fame". Συγκεκριμένα:

— Η Comquest είναι δίκαια υπερήφανη, μια και ο Euro PC ψηφίστηκε ομόφωνα σαν ο «XT της χρονιάς». Το συμπαθητικό μπεζ PC με τη σικ εμφάνιση κέρδισε χιλιάδες φίλους και εδώ. Νομίζω ότι για το πρώτο προϊόν μιας νέας αντιπροσωπίας δεν υπάρχει μεγαλύτερη αναγνώριση.

— Η Unibrain, η γνωστή «αφοσιωμένη» στον ST και την Amiga εταιρία, έχει στη λίστα των hits το Timeworks, σαν το καλύτερο DTP πακέτο της χρονιάς. Πρόκειται βέβαια για την έκδοση των PCs, η οποία όμως είναι σχεδόν όμοια με εκείνη για τα ST. 'Οσοι ST users δεν το είδατε με καλό μάτι, καλά θα κάνετε να το ξανακοιτάξετε. Αξίζει.

— Και φυσικά η Infoquest, η οποία με τους Star της συνηθίζει να σαρώνει τα βραβεία σε διάφορες κατηγορίες. Τη φορά αυτή βραβεύτηκε ο Star XB24 σαν ο καλύτερος εκτυπωτής όσον αφορά την τιμή σε σχέση με την απόδοση, ενώ σαν καλύτερος dot matrix της χρονιάς ψηφίστηκε ο Star LC-15.

— ' Οσο για το ΠΛΑΙΣΙΟ, πήρε το βραβείο που αναμενόταν. Ο TURBO-X είναι, σύμφωνα με τους αναγνώστες του Computer Για 'Ολους, ο καλύτερος price/performance υπολογιστής της χρονιάς ανεξαρτήτως κατηγορίας.

Η νέα παιχνιδοσυλλογή της Sega

Η Sega εφοδιάστηκε πρόσφατα με τη νέα παιχνιδοσυλλογή της. Μαζί με όλα τα παιχνίδια της Master System που κυκλοφορούν ήδη, νέοι τίτλοι θα μεγαλώσουν ακόμα περισσότερο το διαθέσιμο software και περιλαμβάνουν sports simulators, shoot'em ups, coin-op conversions και πολλά γνωστά μας arcades. Σας συνιστούμε τα εξής:

— Στην κατηγορία των sports και race simulators δεν θα πρέπει να χάσετε τα Super Tennis, Pro Wrestling, Great Volleyball, World Grand Prix και Great Basketball. Το Pro Wrestling θα πρέπει να το ξέρετε από τα coin-ops.

— Πολλά και ενδιαφέροντα shoot'em ups, όπως τα Gangster Town, Cyborg Hunter και Shooting Gallery (παίζεται με το ειδικό πιστόλι ακτίνων της Sega). Το Cyborg Hunter είναι πολύ πιο γνωστό, αλλά και το Gangster Town δεν είναι καθόλου άσχημο.

— Τα arcade-adventures φυσικά έχουν τη «μερίδα του λέοντος». Το Rescue Mission, Spy vs Spy, Shinobi, Altered Beast, Ninja, Wonderboy in Monsterland, 3D Zaxxon (παίζεται με τα ειδικά γυαλιά της Sega) και Penguin Land. Τα περισσότερα από αυτά είναι γνωστά coin-ops. Ειδικά τα Shinobi και Wonderboy θεωρούνται από τα καλύτερα conversions.

— Και φυσικά να μην ξεχάσετε το Shangai, το οποίο αποτελεί απαραίτητο τμήμα του software κάθε κατόχου Sega.

'Ολα τα παιχνίδια θα τα βρείτε στο OMNI shop, στο... Pixel (στέλνοντας το ειδικό κουπόνι) και στα πιο γνωστά computer shops. Ετοιμαστείτε!

Τι ακούτε όταν παίζετε

Νέες τεχνικές ψηφιοποίησης ήχου, οι οποίες - σε συνδυασμό με την πτώση τιμών που παρατηρείται στα περιφερειακά MIDI - δίνουν μια καινούργια «νότα» στα μουσικά κομμάτια των αγαπημένων μας παιχνιδιών.

Μέχρι τώρα, τα ψηφιοποιημένα κομμάτια παιχνιδιών, όπως το Blood Money και το Xenon II, απαιτούσαν σημαντικές ποσότητες μνήμης, ακόμα και όταν χρησιμοποιούνταν τεχνικές συμπίεσης των data. 'Ενα ακόμα χαρακτηριστικό, ο στερεοφωνικός ήχος, κερδίζει όλο και περισσότερο έδαφος στις προτιμήσεις των gamers. Τι πρέπει λοιπόν να γίνει; Η Sierra έχει ήδη καθιερώσει την παραγωγή παιχνιδιών που δεν βασίζονται μόνο στο ενσωματωμένο hardware του υπολογιστή. Έτσι, μαζί με κάθε παιχνίδι υπάρχουν αρχεία-soundtracks, τα οποία μέσω MIDI παίζονται στα γνωστότερα synthesizers, όπως της Roland και της Yamaha. Μπροστά τους, το soundtrack του Xenon II φαίνεται πολύ φάλτσο. Βέβαια, λίγοι από εμάς μπορούν να διαθέσουν τόσα χρήματα μόνο και μόνο για να ακούν καλύτερο ήχο όταν παίζουν. Η Rainbow Arts είναι η πρώτη εταιρία που πρόκειται να κάνει κάτι γι' αυτό. 'Ενα νέο σύστημα sampling υπόσχεται να εφοδιάσει τα παιχνίδια με περισσότερο ήχο, ο οποίος όμως θα καταλαμβάνει συγχρόνως λιγότερη μνήμη. Το σύστημα αυτό «σπάει» καταρχήν το κομμάτι σε τομείς και το ανιχνεύει ψάχνοντας για επαναλαμβανόμενες μελωδίες, αποθηκεύοντας τελικά κάθε τομέα σαν ξεχωριστό αρχείο. Το πρόγραμμα του soundtrack, τέλος, απλά διαλέγει τα αρχεία που θα χρησιμοποιηθούν. Με τον τρόπο αυτό, η εταιρία υπόσχεται ατέλειωτα ψηφιοποιημένα μουσικά κομμάτια, χωρίς να χρειάζεται να αγοράσετε περισσότερες δισκέτες, ή να απαιτείται παραπάνω μνήμη για το σκοπό αυτό.

Και φυσικά οι εξελίξεις συνεχίζονται. Μην ξεχνάτε τα CD ROMs...

Πιο γρήγορες μετατροπές...

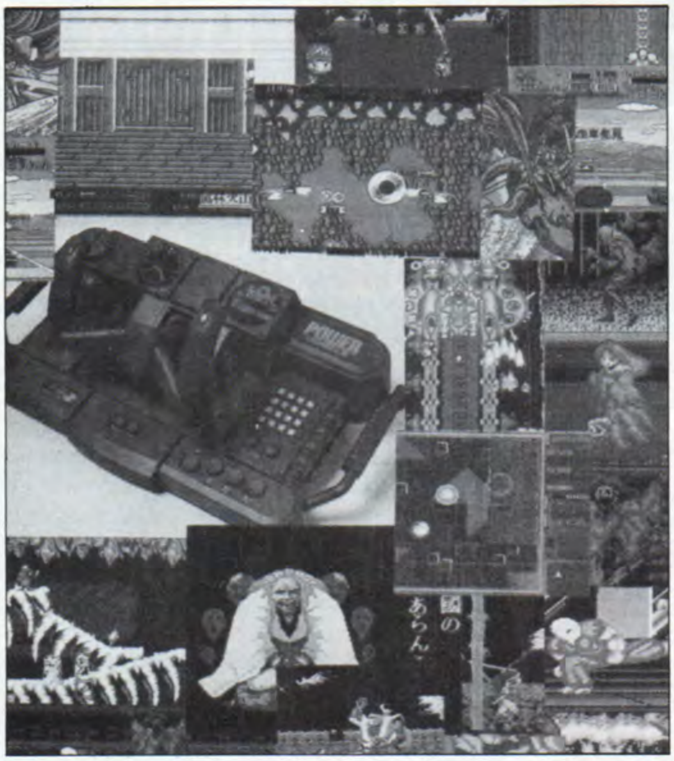
Εννοούμε τα conversions από έναν υπολογιστή στον άλλο, και συγκεκριμένα από τα PCs στα 16-μπιτα home. 'Ετσι όπως έγιναν τα πράγματα, θα πρέπει να περιμένουμε από τους συμβατούς παιχνίδια, αλλά η Microprose αποφάσισε να μη μας αφήσει να περιμένουμε. 'Ετσι, ένα καινούργιο group προγραμματιστών δημιουργήθηκε στην Βρετανία, το οποίο αποτελεί ουσιαστικά «παράρτημα» της εταιρίας, αποτελείται από 6 προγραμματιστές αφοσιωμένους στον ST και την Amiga και έχει σαν σκοπό να μεταφέρει τους σπουδαιότερους τίτλους από τα PCs, όπως τα F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle II και M1 Tank Platoon. 'Ηδη, τον επόμενο μήνα αναμένεται η έκδοση του F-19 για την Amiga, και η έκδοση του ST ακολουθεί αμέσως μετά. 'Οπως καταλαβαίνετε, αυτό σημαίνει γρήγορη κυκλοφορία των περισσότερων από τα καλύτερα παιχνίδια για συμβατούς, και χαρές μεγάλες για τους gamers. Μαζί με αυτό ετοιμάζεται η συνέχεια των περιπετειών του διάσημου πια Rick Dangerous. Το Rick Dangerous 2 θα στείλει τον ήρωα στο διάστημα, όπου οι παγίδες και οι σπαζοκεφαλιές δεν λείπουν.

Προλαβαίνετε δεν προλαβαίνετε να κατεβείτε από το Bomber για να ζεστάνετε το F-19. Μην κάτσετε για πολύ όμως, το M1 είναι έτοιμο για μάχη!

PC Engine II:

Ισχύς και πολλά αξεσουάρ

Οι τελευταίες ειδήσεις για το διάδοχο του PC Engine (το οποίο δεν προλάβαμε να δούμε καλά καλά στην Ευρώπη) είναι πραγματικά εντυπωσιακές. Ακόμα πιο εντυπωσιακές όμως είναι οι φωτογραφίες των παιχνιδιών και των αξεσουάρ που τον συνοδεύουν πρόσφατα στην κάθε του εμφάνιση. Το νέο λοιπόν θηριάκι της NEC δεν είναι τελικά 16-μπιτο, όπως όλοι έλεγαν μέχρι τώρα. Η κεντρική του CPU συνεχίζει να είναι 8-μπιτη. Πολλοί βιάστηκαν να κατακρίνουν την NEC για το πείσμα της να διατηρεί το PC Engine 8-μπιτο, τη στιγμή που και το Mega Drive και το Nintendo Super Famicon (που θα κυκλοφορήσει στο τέλος αυτού του χρόνου) ανήκουν στην κατηγορία των 16-bits. Όμως η αλήθεια είναι ότι το μηχάνημα δεν βασίζεται και τόσο στην CPU, όσο στα «περιφερειακά» chips. Έτσι, διπλασιάστηκε ο αριθμός των sprites και συγχρόνως χωρίστηκε η video RAM σε δύο τμήματα, έτσι ώστε να περιέχει δύο οθόνες συγχρόνως, δίνοντας τη δυνατότητα για parallax scrolling απαλλαγμένο από flickering. Έτσι,



φτάνει πιο κοντά στα χαρακτηριστικά της Sega Mega Drive. Συγχρόνως, μια νέα σειρά παιχνιδιών κυκλοφόρησαν, μέσα στα οποία περιλαμβάνεται το Strider, το Chase H.Q., το New Zealand Story και το Ghosts 'n' Ghouls, και τα τέσσερα με ποιότητα αντίστοιχη των coin-ops. Ειδικά το Ghosts 'n' Ghouls είναι ολόκληρο και έχει μέγεθος 8 Megabytes. Όμως όλα αυτά τα παιχνίδια θα μπορείτε τώρα να τα τελειώσετε με διαφορετικό τρόπο, αφού εκτός από το CD ROM, μια νέα «πολυκονσόλα» θα κυκλοφορεί και θα συνδέεται με το Super Grafx (αυτό είναι το επίσημο όνομα του PC Engine II). Πρόκειται για την Power Console, ένα μεγάλο περιφερειακό που περιλαμβάνει joystick με δύο λαβές (σαν χειριστήριο αεροπλάνου), ρολόι, τέσσερα fire buttons, calculator, ταχύμετρο, μοχλό επιτάχυνσης (για τα flight simulators), δύο κουμπιά για autofire, τα πλήκτρα run και select, και ένα πολύ χρήσιμο πλήκτρο, το οποίο σας επιτρέπει να παίξετε οποιοδήποτε παιχνίδι από το σημείο που σταματήσατε. Με άλλα λόγια, με το εντυπωσιακό αυτό χειριστήριο έχετε ό,τι σας έλειπε (και - πιθανώς - ό,τι δεν σας έλειπε). Συγχρόνως, το CD ROM απέκτησε ένα ειδικό σύστημα που περιλαμβάνει ενισχυτή και ηχεία και σας επιτρέπει να απολαμβάνετε τα στερεοφωνικά soundtracks σε πλήρη ένταση.

Αισθάνεστε μήπως ξαφνικά ένα μούδιασμα στα δάχτυλα;

Η πιο κυκλική εγκυκλοπαίδεια

Και μέσα στην τρέλα της δεκαετίας μας, η οποία απαιτεί από όλους τους υπολογιστές να συνεργάζονται με CD ROMs, οι συγγραφείς της εγκυκλοπαίδειας Brittanica έκαναν το μεγάλο βήμα προς τα εμπρός. Ήδη το μεγαλύτερο μέρος της διασημότερης ίσως εγκυκλοπαίδειας έχει μεταφερθεί σε οπτικό δίσκο, κατάλληλο για όλους τους υπολογιστές που συνεργάζονται με οπτικό drive. Η συλλογή των τεράστιων τόμων χώρεσε ολόκληρη σε μία μόνο δισκέτα. Αλλά οι χιλιάδες όροι δεν φάνηκαν αρκετοί για να γεμίσουν την επιφάνειά της με δεδομένα, με αποτέλεσμα να υπάρχει αρκετός εκμεταλλεύσιμος κενός χώρος. Οι ειδικοί τεχνικοί της εταιρίας Brittanica Software όμως θα καλύψουν το διαθέσιμο «χώρο» με νέα δεδομένα, που θα χρησιμοποιούν όλη τη διαθέσιμη ψηφιακή τεχνολογία, με αποτέλεσμα μια εγκυκλοπαίδεια πραγματικά επαναστατική. Τι εννοούμε με αυτό;

— Αν θέλετε να μάθετε για τη ζωή του Μότσαρτ, θα έχετε μέσα σε δευτερόλεπτα τη σελίδα που θέλετε. Αλλά όχι μόνο αυτό. Καθώς θα διαβάζετε, ο υπολογιστής σας θα παίζει sampled κομμάτια από τις διασημότερες συμφωνίες του συνθέτη.

— Αν θέλετε να μελετήσετε ανατομία και ψάχνετε για τη λέξη «καρδιά», τότε θα έχετε την ευκαιρία όχι μόνο να διαβάσετε το άρθρο που σας ενδιαφέρει, αλλά συγχρόνως να παρακολουθήσετε την κίνηση της ανθρώπινης καρδιάς και να την ακούσετε να χτυπάει!

— Αν, τέλος, σας ενδιαφέρει η ζωή διάσημων προσωπικοτήτων, δεν έχετε παρά να δώσετε search στον υπολογιστή. Στην οθόνη σας θα έχετε την πλήρη βιογραφία μαζί με ψηφιοποιημένο φωτογραφικό υλικό και αποσπάσματα από ομιλίες τους. Για τους διάσημους ζωγράφους θα υπάρχουν ψηφιοποιημένοι πίνακες, και... ο κατάλογος δεν τελειώνει. Η δισκέτα θα διατίθεται στην τιμή των 895 δολαρίων, και προβλέπεται να υπάρχουν εκδόσεις για πολλές γλώσσες. Καλά θα κάνετε να προσέχετε τα βιβλία σας. Μάλλον είναι τα τελευταία του είδους τους...

FM Towns:

Computing απ' το μέλλον

Πώς είναι άραγε ο υπολογιστής που ονειρεύεστε; Με 32-bits CPU; Το λένε FM Towns, είναι όπως πολύ σωστά καταλάβατε ιαπωνικό, και κατασκευάστρια εταιρία είναι η Fujitsu. Στην πατρίδα μας είναι σχεδόν άγνωστη, αν και στη Βρετανία είναι πολύ δημοφιλής, και στην Ιαπωνία διάσημη. Αιτία της φήμης της είναι τα δύο προηγούμενά της home, δύο υπολογιστές με πολύ καλά γραφικά και ήχο. Το μηχάνημα πρωτοεμφανίστηκε στο computer show του Τόκιο αλλά τώρα κατάφερε να βγει επίσημα στην αγορά. Ήδη όμως από τότε είχε κάνει μεγάλη εντύπωση. Δεν ήταν μόνο τα θαυμάσια hardware χαρακτηριστικά και η 32-μπιτη απόδοσή του που ανέβασαν την αδρεναλίνη των παρευρισκομένων, όσο το ενσωματωμένο CD ROM, το οποίο δίνεται μαζί με το μηχάνημα στη βασική configuration!

Ας δούμε λίγο τα χαρακτηριστικά του: Επικεφαλής είναι ο 80386, η CPU των γρηγορότερων συμβατών.
Στα demos του, το μηχάνημα αποθεώθηκε κατά την επίδειξη του Afterburner, στο οποίο χρησιμοποιούνται τεράστιες ποσότητες χρωμάτων και ήχου, ενώ η ταχύτητα είναι μεγαλύτερη ακόμα και από το coin-op. Ένα άλλο πλεονέκτημα της CPU είναι ότι μπορεί να «δει» περισσότερη μνήμη από τα 16-μπιτα μηχανήματα, κάτι που βέβαια δεν φαίνεται στις περισσότερες λειτουργίες, αλλά γίνεται πλεονέκτημα όταν χρησιμοποιείται το CD ROM. Η μνήμη του κυμαίνεται στο 1 ή τα 2MB, ανάλογα με το μοντέλο. Η διαχείριση των γραφικών γίνεται - εκτός από την CPU - και από ένα ειδικό chip γραφικών, αντίστοιχο ενός blitter, το οποίο εκτελεί τις ρουτίνες κίνησης της οθόνης (scrolling) και των sprites. Τα αποτελέσματα όλων αυτών γίνονται φανερά στα shoot'em ups. Το λειτουργικό του σύστημα δεν είναι το MS-DOS (το FM Towns δεν είναι PC), αλλά μία παραλλαγή των λειτουργικών με παράθυρα, μενού και ποντίκια. Δημιουργός είναι η ίδια η Fujitsu, η οποία υποστηρίζει ότι είναι τόσο καλό, ώστε το πληκτρολόγιο να γίνεται σχεδόν άχρηστο. Όλα σχεδόν τα προγράμματα χρησιμοποιούν μενού, και για να λειτουργήσουν, δεν χρειάζονται παρά ένα κλικ.

Και πάμε στα γραφικά: Το FM Towns είναι παιχνιδομηχανή - και δεν το κρύβει. Έτσι λοιπόν, το resolution δεν είναι κάτι το έξαιρετικό, αλλά τα χρώματα που εμφανίζονται ταυτόχρονα, είναι. Έχουμε 4 modes: Το πρώτο έχει ανάλυση 640×480 και απεικονίζει 256 από 16.770.000 χρώματα ταυτόχρονα, το δεύτερο έχει την ίδια ανάλυση, αλλά απεικονίζει 16 χρώματα από 4.096 σε δύο οθόνες, το τρίτο έχει ανάλυση 320×240, με 32, 768 χρώματα ταυτόχρονα σε δύο οθόνες (ααααχ!), και το τέταρτο είναι 640×400 και απεικονίζει 16 από 4.096 χρώματα, σε δύο οθόνες. Με λίγα λόγια, θα μπορούσε θαυμάσια να γραφτεί ένα Amiga emulator στο τελευταίο mode. Να πούμε εδώ ότι, όταν λέμε «δύο οθόνες», εννοούμε ότι ο υπολογιστής σχεδιάζει και κρατά στη μνήμη ταυτόχρονα δύο διαφορετικές οθόνες, τις οποίες μπορεί να εναλλάσσει με μεγάλη ταχύτητα, εξαφανίζοντας έτσι το flickering. Η τεχνική αυτή εφαρμόζεται και στις παιχνιδομηχανές, και έχει σαν αποτέλεσμα parallax scrolling υψηλών προδιαγραφών. Όσο για τον ήχο, έχουμε 8 κανάλια FM ήχων, δυνατότητα για sampling μέσω hardware, και να μην ξεχνάμε ότι το ενσωματωμένο CD μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν ένα κανονικό μουσικό CD. Συγχρόνως, με τα μουσικά προγράμματα που κυκλοφορούν, μπορεί ο χρήστης να ακούσει μουσική ή να χρησιμοποιήσει το περιφερειακό σαν πηγή ήχων για επεξεργασία sampling. Μαζί βέβαια με το CD, η Fujitsu εφοδιάζει τα μοντέλα της με ένα drive των 5 1/4" και σκληρό δίσκο, για προγράμματα που απαιτούν read/write και γρήγορη προσπέλαση. Μαζί με όλα αυτά, υπάρχει η δυνατότητα να προσθέσετε τον 80387 μαθηματικό συνεπεξεργαστή, κάρτες modem και SCSI και κάρτες σήματος video για επεξεργασία εικόνας. Τα προγράμματα που κυκλοφορούν είναι στο μεγαλύτερό τους ποσοστό παιχνίδι, πακέτα μουσικής και γραφικών, αλλά και business πακέτα για τους επιχειρηματίες... gamers. Μέσα στον κατάλογο των παιχνιδιών που κυκλοφορούν, είναι το New Zealand Story, το Afterburner και άλλα, αλλά αν είστε από εκείνους που αντέχουν στο παιχνίδι, τότε δεν έχετε παρά να προμηθευτείτε το Last Armageddon: Ένα παιχνίδι σε 3 οπτικές δισκέτες, με συνολικά 1,5GB (!) role playing περιπέτειας, στο στυλ του Phantasie III.



Μέχρι στιγμής, η Fujitsu έχει πουλήσει 20.000 κομμάτια στην Ιαπωνία, αριθμός σχετικά μικρός, αν συγκριθεί με τα εκατομμύρια των MSX και των Nintendo. Όλοι όμως λένε ότι ο υπολογιστής αυτός θα κυριαρχήσει και θα πάει πολύ καλά και στην Ευρώπη, εάν μειωθεί η τιμή του. Πόση είναι; Ε, γιατί να σας χαλάσουμε τώρα το κέφι;

Ο Διαγωνισμός των Gamers: Hard Drivin'

Ένας ακόμα «ταχύς» διαγωνισμός, με ένα ακόμα ρεκόρ συμμετοχής. Βλέπετε, το τηλεκατευθυνόμενο Ferrari ήτο κάτι παραπάνω από πειρασμός. Ο τυχερός νικητής Νίκος Κουφάκης (Βασ. Παύλου 8, Ν. Χαλκηδόνα) μπορεί να περάσει από τα γραφεία μας για την απονομή. Οι υπόλοιποι νικητές, που κερδίζουν τα εννιά Hard Drivin' από την Greek Software, είναι οι:

Σουρέτης Στάθης, 1ης Μάη 4, Κηφισιά
Βαλιάζης Φάνης, Γαρέφη 6, Λάρισα
Βογιατζής Φίλιππος, Φολεγάνδρου 40
Παναγιώτης Τσαγκαμίλης, Ηλεκτρουπόλεως 6, Αργυρούπολη
Δημήτρης Τουρκάκης, Φωτίου Κορυτσάς 15, Υμηττός
Πατακιάς Κώστας, Τυμφρηστού 97, Λαμία
Τριανταφύλλου Γιάννης, Εσπερίδων 121, Καλλιθέα
Τσιαντής Ηλίας, Δοξαρά 8, Άνω Πατήσια
Αντωνίου Μάριος, Καζαμπάκα 3.

Μπράβο παιδιά! Οι υπόλοιποι προσπαθήστε ξανά, οι διαγωνισμοί δεν λείπουν!

Τα νέα προϊόντα της Lase

Πάντα χρήσιμα τα προϊόντα της Lase και πάντα σε μεγάλη ποικιλία. Τη φορά αυτή έχει στη διάθεση των users μια μεγάλη γκάμα από αξεσουάρ, τα εξής:

— Ένα νέο joystick, το οποίο μοιάζει περισσότερο με ...κόκπιτ του F-16. Αιτία τα πολλά μικρά LEDs, τα οποία ελέγχουν όλες τις κινήσεις του μοχλού και του fire. Μια ακόμη καινοτομία του είναι το προγραμματιζόμενο autofire, το οποίο με αυτό, τον τρόπο συνεργάζεται με τους περισσότερους home. Μαζί με αυτό η εταιρία εισάγει το αναλογικό joystick της Quickshot για όλους τους συμβατούς.

— Περιστρεφόμενη βάση. Αν το monitor σας φαίνεται δυσκίνητο, χρειάζεται αυτή τη βάση. Με τη βοήθειά της έχετε τη δυνατότητα να στρέψετε οποιοδήποτε monitor ή τηλεόραση σε οποιαδήποτε οπτική γωνία, με μια μόνο κίνηση.

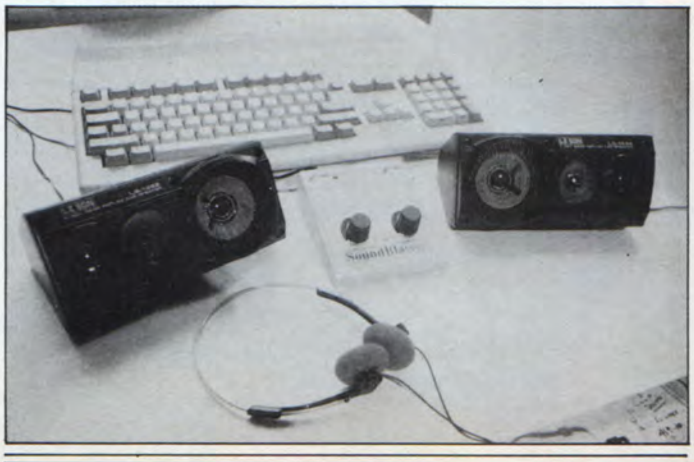
— Νέες δισκετοθήκες. Δεν πρόκειται βέβαια για τα μικρά κουτάκια που μάλλον μας δυσκολεύουν περισσότερο τη ζωή. Μιλάμε για πραγματκές δισκετοθήκες - τάνκερ, για χρήστες των οποίων ο μαγνητικός πληθυσμός έχει αυξηθεί ανησυχητικά. Μια από αυτές θα βάλει σε τάξη το πρόβλημα. Είναι ξύλινες, συρταρωτές, και αν το software σας χρειάζεται προστασία, διαθέτουν και κλειδί.

Ψάχνετε για κάποιο από αυτά μήπως;

Amiga Hi-Fi

Η Siren Software μπορεί να δώσει στην Amiga σας τον ήχο που ζητάτε. Ένα νέο πακέτο της εταιρίας είναι το Sound Blaster και περιλαμβάνει στερεοφωνικά ακουστικά, ένα μικρό ενισχυτή, τροφοδοτικό και ένα ζευγάρι πολύ καλά φορητά ηχεία, έτοιμα να μεταμορφώσουν την Amiga σας από απλό υπολογιστή σε στέρεο συγκρότημα υψηλής ισχύος, και τους γείτονές σας από φιλήσυχους σε οξύθυμους μέχρι έξω φρενών, ανάλογα με την ένταση.

Η Amiga αδικείται πραγματικά. Ο πολύ καλός της ήχος δεν φαίνεται και τόσο, μέσα από τα βραχνά μεγάφωνα των monitors. Όμως με το Games Blaster τα αποτελέσματα είναι αληθινά εντυπωσιακά. Τα ηχεία θα πρέπει να τοποθετηθούν κάπως μακριά από το monitor, μια και προκαλούν πολλές παρεμβολές. Αν βέβαια οι παρεμβολές συνεχιστούν, και μαζί με αυτές οι διαμαρτυρίες των διπλανών σας, δεν έχετε παρά να χρησιμοποιήσετε τα ακουστικά. Για τους χρήστες της Amiga με μονοφωνικό monitor, το Sound Blaster συνιστάται ανεπιφύλακτα.



CD και για τους Amstrad



Οι κάτοχοι των Amstrad ήταν οι μόνοι που έμειναν με το παράπονο, τη στιγμή που ακόμα και ο Spectrum έχει πια στη συλλογή των περιφερειακών του ένα CD ROM. Το απαραίτητο αξεσουάρ λοιπόν του '90 είναι πραγματικότητα και για τους κατόχους των 464, 664 και 6128. Το software house των CodeMasters κυκλοφόρησε ένα νέο games pack, το οποίο έφερε άνω-κάτω την αγορά παιχνιδιών της Βρετανίας. Το εκπληκτικό δεν είναι τόσο η πολύ χαμηλή τιμή των παιχνιδιών [30 παιχνίδια σε ένα δίσκο CD, στην τιμή των 20 λιρών (5.400 δρχ.)], αλλά το ότι στη συσκευασία δίνεται μαζί ένα καλώδιο σύνδεσης και το απαραίτητο software για να συνδέσετε ένα οποιοδήποτε CD με τον υπολογιστή σας. Έτσι, μπορείτε να σηκώσετε το CD σας από το στερεοφωνικό, να το συνδέσετε, να τρέξετε το software σύνδεσης και να έχετε ένα drive χωρητικότητας 3MB. Στα παιχνίδια περιλαμβάνονται πολλές παλιές επιτυχίες, όπως τα BMX simulator, Fast Food, Pinball, Sim, Ninja Massacre, Fruit Mashine και Four Soccer Sims. Η τεχνική αποθήκευσης όλων αυτών των παιχνιδιών είναι παρόμοια με εκείνη ενός κασετοφώνου, έχει γίνει δηλαδή ηχητικά. Σαν μέθοδος βέβαια δεν είναι αξιόπιστη, όσο τα CD ROMs, αλλά από την άλλη πλευρά ο χρήστης δεν χρειάζεται να αγοράσει το εξειδικευμένο hardware. Το καλώδιο συνδέεται στην έξοδο ακουστικών του CD και στη... θύρα του joystick! Με τον τρόπο αυτό, οι προγραμματιστές μείωσαν το κόστος, μια και οι εκδόσεις του σετ για όλους τους 8-μπιτους υπολογιστές θα χρησιμοποιούν την ίδια θύρα. Το software αναλαμβάνει να μετατρέψει το ακουστικό σήμα σε δυαδικά ψηφία που «μεταφράζονται» από τον υπολογιστή. Παρόλο που τελικά η ιδέα μεταφοράς δεδομένων είναι η ίδια ανάμεσα στο κοινό κασετόφωνο και στο CD pack των CodeMasters, το πολύ ακριβές σήμα του CD και η ενσωματωμένη ρουτίνα επαλήθευσης επιτρέπουν στα παιχνίδια να φορτώνουν πολύ πιο γρήγορα, περίπου σε 20 δευτερόλεπτα. Συγχρόνως, το CD επιτρέπει στο χρήστη να διαλέξει αμέσως το παιχνίδι που θέλει, μια και η αποθήκευση δεν είναι σειριακή, κάτι που τοποθετεί το περιφερειακό στην κατηγορία των drives.

Πέρα όμως από το games pack, τι επιφυλάσσει στους Amstrad users το μέλλον; Οι CodeMasters είναι ήδη έτοιμοι να επαναλάβουν το compilation με διαφορετικά προγράμματα αυτή τη φορά, αλλά δεν θα μείνουν μόνο εκεί. Στα μελλοντικά τους σχέδια είναι και η δημιουργία προγραμμάτων που θα εκμεταλλεύονται το νέο σύστημα και την τεράστια χωρητικότητα των οπτικών δίσκων. Μη μείνετε με ανοιχτό το στόμα λοιπόν, αν ακούσετε για games με 3.000 οθόνες, demos με διαδοχικές εικόνες διάρκειας μιας ταινίας μικρού μήκους, ή ψηφιοποιημένα γραφικά και μουσικά κομμάτια σε πλήρεις εκτελέσεις...

Εμείς σας το είπαμε... Το 1990 ήρθε.

Εκτυπωτίτιδα

Είναι μια ξαφνική κρίση, από την οποία έχουν προσβληθεί οι περισσότερες εταιρίες εκτυπωτών αυτό τον καιρό. Αν και δεν νομίζω ότι κάθε Φεβρουάριο νιώθετε ειδικά την επιθυμία να τυπώσετε, οι Star, Sheikosha και Citizen έχουν να προτείνουν νέα μοντέλα εκτυπωτών αυτό το μήνα:

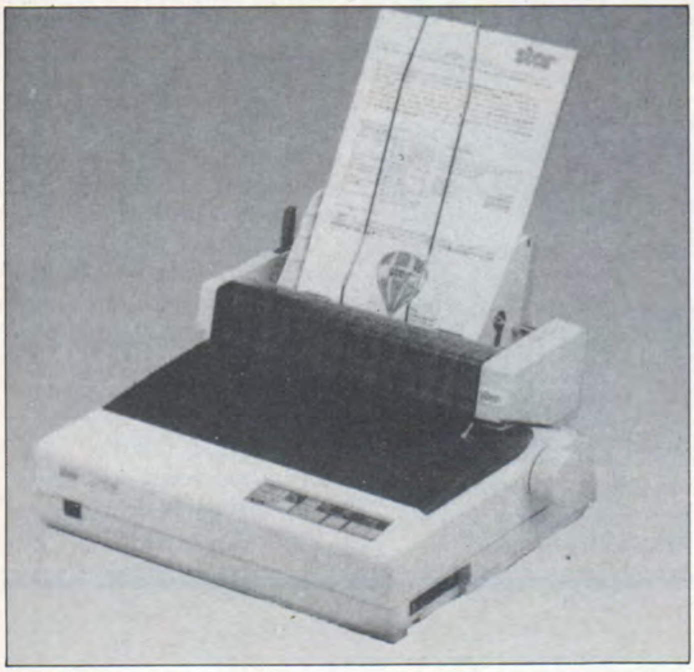
Πρώτη η Sheikosha, η οποία έφερε στον κόσμο το νέο SP-2000AI. Η εξωτερική του εμφάνιση είναι πολύ προσεγμένη και θυμίζει λίγο τους LC της Star (αλλά μόνο λίγο). Η ταχύτητα του μοντέλου είναι 192 χαρακτήρες ανά δευτερόλεπτο στα 12 cpi σε draft mode, και 48 χαρακτήρες σε NLQ mode. Το μέγιστο πλάτος του χαρτιού που δέχεται είναι 10 ίντσες. Η κεφαλή του SP-2000AI είναι μια από τις πιο ανθεκτικές στις 9 ακίδες: Έχει διάρκεια ζωής 80 εκατομμύρια χαρακτήρες, ενώ η μελανοταινία διαρκεί για 2,5 εκατομμύρια χαρακτήρες (με άλλα λόγια, αν δεν γράφετε συχνά εγκυκλοπαίδειες, θα ξεχάσετε να την αλλάξετε). Εκτός αυτών, μπορεί να δεχτεί 256 προγραμματιζόμενους χαρακτήρες, ενώ σαν standard διαθέτει παράλληλη και σειριακή θύρα επικοινωνίας. Όλες οι βασικές λειτουργίες του εκτυπωτή γίνονται από τον πίνακα χειρισμού στη μπροστινή όψη, δηλαδή η επιλογή του font, του μεγέθους, της ποιότητας γραμμάτων, η τοποθέτηση του χαρτιού και η λειτουργία paper park. Έχει επίσης ενσωματωμένο τράκτορα ώθησης, ημιαυτόματο τροφοδότη σελίδων αλλά και αυτόματο τροφοδότη χαρτιού. Ο χαρισματικός αυτός εκτυπωτής αντιπροσωπεύεται από την Infoquest, η οποία μάλλον έχει σκοπό να σας βάλει σε δίλημμα, μια και αυτό τον καιρό ο Star LC-10II είναι «στις δόξες του». Δεν έχετε παρά να τηλεφωνήσετε για την τιμή και άλλα ενδιαφέροντα στοιχεία στο τηλέφωνο της αντιπροσωπίας 9028448. Η Star έχει στρέψει το ενδιαφέρον της στις 24 ακίδες, μια και ήδη είναι κυρίαρχη στην αγορά των 9-πινων dot matrix μέχρι τώρα. Ο νέος LC 24-15 καλύπτει ένα πολύ μεγάλο φάσμα εφαρμογών, ξεκινώντας από τις home απαιτήσεις και φτάνοντας μέχρι τη δουλειά γραφείου. Έχει τέσσερις οικογένειες γραμμάτων και η ταχύτητά του είναι 200 cps draft και 67 cps σε LQ mode. Παίρνει φαρδύ μηχανογραφικό χαρτί και φυσικά έχει ικανότητα paper park. Πολλά ακόμα fonts μπορεί να δεχτεί με την προσθήκη ειδικών καρτών. Η Infoquest θα λύσει όποιες απορίες έχετε ακόμα, στο ήδη γνωστό τηλέφωνο.

Η Citizen από την πλευρά της έχει να αντιτάξει τη σειρά ProDot. Δύο μοντέλα, το ProDot 9 και ProDot 24, υπόσχονται να καλύψουν

DTP για όλους

Το Desktop Publishing δεν είναι μόνο δουλειά των σοβαρών κυρίων, όπως ο Macintosh, ο ST ή οι συμβατοί. Ξεχνάτε ότι και οι Amstrad έχουν αξιόλογα προγράμματα σε αυτήν την κατηγορία; Και το πιο ευχάριστο είναι ότι τα προγράμματα αυτά έχουν μεγάλη ανταπόκριση ανάμεσα στους χρήστες των CPC, με αποτέλεσμα δύο από αυτά να ξανακυκλοφορήσουν αυτόν το μήνα, σε νέες «εμπλουτισμένες» εκδόσεις. Συγκεκριμένα:

— Η SC Microsystems επανέφερε στην κυκλοφορία το Page Publisher, ένα πρόγραμμα ιδανικό για το χρήστη μεσαίων απαιτήσεων, που δεν θέλει να χαθεί ανάμεσα σε πολλές λειτουργίες. Το πρόγραμμα είναι πολύ δημοφιλές ανάμεσα στους χρήστες του Amstrad στην Ευρώπη. Τώρα είναι μια ευκαιρία να το αποκτήσετε και εσείς, μια και η SD το προσφέρει σε νέα έκδοση και με



τις ανάγκες αυτών που ζητούν εκτυπωτή με «κουράγιο» για πολλές εκτυπώσεις, αλλά και για όσους ζητούν καλύτερη ποιότητα γραμμάτων σε προσιτή τιμή. Ο ProDot 9 είναι αρκετά μεγαλύτερος σε μέγεθος από τους «συναδέλφους» του άλλων εταιριών, μπορεί να τυπώσει διαφορετικές οικογένειες χαρακτήρων, αλλά το βασικό του προσόν είναι η ταχύτητά του: 300 cps δεν είναι καθόλου άσχημα, και αν σκεφτεί κανείς ότι διαθέτει σύστημα διπλής διεύθυνσης (bidirectionel) με «λογική»: Ψάχνει κάθε φορά για τη γρηγορότερη κατεύθυνση εκτύπωσης, ανάλογα με τη θέση της κεφαλής. Η ταχύτητά του δεν έχει σαν αποτέλεσμα αυξημένο θόρυβο. Βέβαια δεν θα μπορούσαμε να τον χαρακτηρίσουμε «ήσυχο», αλλά δεν σας κάνει να νομίζετε ότι ξέσπασε ο Τρίτος Παγκόσμιος Πόλεμος όταν μπει σε NLQ mode. Όσο για τον 24-pin συγγενή του, ξέρουμε ότι είναι αρκετά γρήγορος και η τιμή του είναι προσιτή. Μπορεί να ήρθε η ώρα να περάσετε στα LQ λοιπόν. Περισσότερες πληροφορίες από την αντιπροσωπία των Citizen, Άμυ Computers, τηλ. 6433883, 6424321.

μειωμένη τιμή. Αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες, δεν έχετε παρά να τηλεφωνήσετε στην SD Microsystems, στο 0462 422897.

— Συγχρόνως, το Fleet Street Editor της Mirrorsoft έγινε καλύτερο. Όταν κυκλοφόρησε πριν από ενάμιση χρόνο, όλοι έλεγαν ότι ήταν πολύ «λίγο», σε σχέση με το AMX Pagemaker, και η υποδοχή που έγινε από το διεθνή Τύπο δεν ήταν καθόλου ενθαρρυντική. Μέσα σε όλο το διάστημα που μεσολάβησε, η Mirrorsoft διόρθωσε το πρόγραμμα, πρόσθεσε νέες λειτουργίες και αφαίρεσε τα bugs. Το νέο Fleet Street έχει την ίδια τιμή με το παλιό (40 λίρες), και όσοι έχετε το προηγούμενο μπορείτε να το στείλετε και να το αντικαταστήσετε με το νέο, με ελάχιστη επιβάρυνση.

Σας ενδιαφέρει το Ντι-Τι-Πι; Όχι, δεν είναι εντομοκτόνο...

Νέος σκληρός δίσκος για Amiga

Ενα νέο σκληρό δίσκο παρουσίασε πρόσφατα το γνωστό computer shop KISWARE, για τη δημοφιλή AMIGA. Ο δίσκος ονομάζεται HD3300, είναι 32,7Mb και μπορεί να φορμαριστεί σε πολλά ταυτόχρονα partitions, έτσι ώστε οι χρήστες του δημοφιλούς υπολογιστή να μπορούν να εργασθούν - χρησιμοποιώντας βέβαια και κάποιο πρόγραμμα emulation - και σε περιβάλλον MS-DOS.



Ο δίσκος είναι bootable και ξεκινάει με το πρόγραμμα Kickstart V. 1.3. Διαθέτει δική του τροφοδοσία, ενώ η ταχύτητά του είναι πραγματικά μεγάλη: Οι κατασκευαστές του δίνουν ταχύτητα μικρότερη των 40Ms ενώ η μεταφορά δεδομένων μπορεί να φθάσει σε ταχύτητες 200kb/δευτερόλεπτο.

Παράλληλα, διαθέτει error correction των 32 bits και συνοδεύεται από πρόγραμμα ασφάλισης των κεφαλών του (park).

Ο νέος δίσκος τοποθετείται εξωτερικά και προστατεύεται από μεταλλικό περίβλημα, το χρώμα του οποίου είναι τέτοιο ώστε να ταιριάζει με την AMIGA σας.

Το νέο δίσκο είδαμε στο κατάστημα Kisware (Βασ. Όλγας 93 - τηλ. 857-551), και το κόστος του ανέρχεται στο ποσόν των 99.000 δρχ., χωρίς τον ΦΠΑ.

Καινούργιο mouse για τα Tulip

Ενα νέο ποντίκι εμφανίστηκε πρόσφατα στην Ελληνική αγορά. TULIP MOUSE το όνομα αυτού, και όπως σωστά θα καταλάβατε, έχει κατασκευαστεί για να συνεργάζεται αποκλειστικά με τους υπολογιστές της TULIP.

Η σύνδεση επιτυγχάνεται με ένα 9 ή 25 pin connector (ανάλογα με τον τύπο του υπολογιστή) και ένα ειδικό chip, το οποίο τοποθετείται επάνω στη motherboard του TULIP PC/AT/386.

Το νέο ποντίκι είναι πλήρως συμβατό με το αντίστοιχο της Microsoft, με το οποίο εξ άλλου μοιάζει και στην εξωτερική εμφάνιση.

Συνοδεύεται από δισκέτα εγκατάστασης και συνεργάζεται με όλα τα γνωστά πακέτα που χρησιμοποιούν ποντίκι, και με τη χρήση ειδικών λογικών διακοπτών μπορεί να αναγνωρίσει configuration διαφόρων ξένων γλωσσών.

Περισσότερες πληροφορίες για το mouse μπορείτε να ζητήσετε από την ELITE ΑΕΒΕ (Αλεξ. Σβώλου 57, τηλ. 276-547).

Κατασκευή εξειδικευμένων εφαρμογών από τη New Logic

Πρόσφατα, η NEW LOGIC ολοκλήρωσε την κατασκευή προγραμμάτων που έρχονται να καλύψουν τις ανάγκες γυμναστηρίων και ινστιτούτων αδυνατίσματος. Το GYM, όπως λέγεται το νέο πρόγραμμα, προσφέρει στον κάθε ενδιαφερόμενο πληροφορίες για τις επισκέψεις του εκάστοτε αθλουμένου, τη διατροφή και τις διαστάσεις του, υπολογίζει έσοδα, τυπώνει καταστάσεις και αποδείξεις, κ.λπ.

Εκτός από τα παραπάνω, ολοκληρώθηκε και η κατασκευή του προγράμματος FARMA, που έρχεται να μηχανογραφήσει κτηνοτροφικές μονάδες εκτροφής και εκμετάλλευσης ζώων, και παρέχει πληροφορίες για το κάθε ζώο ξεχωριστά, καρτέλες ασθενειών, εμβολιασμών, πληροφορίες για διασταυρώσεις και τον πολλαπλασιασμό των ζώων, στατιστικά στοιχεία, αρχείο πωλήσεων κ.λπ.

Τέλος, άρχισε να διατίθεται στην αγορά της Β. Ελλάδας και το πρόγραμμα "SERVICE" της NEW LOGIC, το οποίο απευθύνεται σε οποιαδήποτε εταιρία παρέχει υπηρεσίες service.

Τη NEW LOGIC μπορείτε να βρείτε στην οδό Τσιμισκή 3, ή στο τηλέφωνο 533-700.

ABAKAS:

Ένα νέο computer shop

Στην οδό Λαγκαδά 8 άνοιξε ο ABAKAS, που απευθύνεται σε φοιτητές και επαγγελματίες οι οποίοι χρειάζονται ολοκληρωμένες μηχανογραφικές λύσεις, ή απλώς τεχνική και υπεύθυνη βοήθεια. Ο ABAKAS ασχολείται κυρίως με την κατασκευή software κατά παραγγελία, και στην αγορά διαθέτει υπολογιστές της SCHNEIDER & ACER, καθώς και τα fax της Toshiba. Παράλληλα, παρέχει υπηρεσίες κοινοχρήστων πολυκατοικιών, και τα στελέχη του παρέχουν συμβουλευτικές υπηρεσίες σε διάφορες σχολές Πληροφορικής.

Μερικά από τα προγράμματα που έχει κατασκευάσει είναι: «ΙΑΝΟΣ», το οποίο είναι δικηγορικό πρόγραμμα που διαχειρίζεται πελάτες και υποθέσεις ενός σύγχρονου δικηγορικού γραφείου, και μπορεί να διαχειριστεί 100 υποθέσεις ανά πελάτη. «ΝΟΜΟΛΟΓΙΑ» λέγεται το αρχείο νομολογίας, και περιλαμβάνει άρθρα, αποφάσεις, μελέτες, θεωρία.

Ακόμα, διαθέτει μεσιτικό πρόγραμμα που παρέχει στο μεσίτη πληροφορίες ανάλογα με το σύνολο των απαιτήσεων του πελάτη, καθώς και πρόγραμμα κοινοχρήστων πολυκατοικιών. Όπως μας ανέφεραν οι υπεύθυνοι της εταιρίας, όλα τα προγράμματά της επιδέχονται αλλαγές σύμφωνα με τις ανάγκες του εκάστοτε πελάτη.

Όσοι θέλετε να επικοινωνήσετε τηλεφωνικά με τον ABAKA, μπορείτε να καλέσετε το 545-130.

Ε Δ Ω  Λ

Ο Ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγρά

Το 1990 μας μπήκε γρήγορα και με σχετική καλοκαιρία, που ως γνωστόν φέρνει μαζί της και την αισιοδοξία. Όμως, ο πόλεμος των παιχνιδομηχανών φαίνεται να φουντώνει.

Και αυτή τη φορά, είναι η NEC που αντεπιτίθεται. Θα θυμάστε ίσως το PC Engine, την περίφημη παιχνιδομηχανή, για την οποία τόση φασαρία είχε γίνει εδώ στην Αγγλία, αλλά που η NEC δεν έλεγε να την κυκλοφορήσει στην Ευρώπη.

Τώρα λοιπόν, φαίνεται πως οι Ιάπωνες είδαν ότι υπάρχει πολύ ψωμί σε αυτή την αγορά και αποφάσισαν να χτυπήσουν κατα μέτωπα την Atari και την Nintendo, με τρεις νέες παιχνιδομηχανές.

Η πρώτη δεν είναι άλλη από τη νέα έκδοση του PC-Engine, τη λεγόμενη Super-Grafx. Η δεύτερη είναι μία πολύ πιο ευέλικτη παιχνιδομηχανή, που βασίζεται σε ένα επεξεργαστή των 16 bits και λέγεται Turbo-Grafx. Τέλος, η εκπληκτική νέα παιχνιδομηχανή χειρός που συναγωνίζεται το Lynx της Atari.

Η Super-Grafx είναι διπλάσια σε μέγεθος απ' ό,τι το αρχικό PC- Engine, αλλά προσφέρει περισσότερες ευκολίες και πολύ καλύτερα γραφικά. Συγκεκριμένα, τώρα μπορεί να υποστηρίξει μέχρι 128 κινούμενα sprites, έναντι των 64 του παλιού PC-Engine, και 4.000 χρώματα.

Η εμφάνισή του είναι αρκετά εντυπωσιακή και προσφέρει πολλές υποδοχές επέκτασης, καθώς και δύο joysticks. Ακόμα, υπάρχουν έξοδοι για μόνιτορ, για τηλεόραση και για στερεοφωνικά ακουστικά. Το ωραίο είναι ότι η NEC δεν άλλαξε τον 8-μπιτο επεξεργαστή του μηχανήματος, και έτσι υπάρχει πλήρης συμβατότητα με το παλιό PC-Engine, με αποτέλεσμα να υπάρχουν ήδη πολλά παιχνίδια στην αγορά. Βέβαια, για να πετύχει τα νέα γραφικά, η NEC αναγκάστηκε να αλλάξει το ολοκληρωμένο γραφικών, αλλά τώρα το μηχάνημα μπορεί άνετα να συναγωνιστεί οτιδήποτε υπάρχει στην αγορά των παιχνιδομηχανών σήμερα.

Όσον αφορά το πότε θα το δούμε εμείς εδώ, επίσημα (δηλαδή από την NEC) δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα τίποτα, αν και απ' ό,τι ξέρουμε, υπάρχει έκδοση που λειτουργεί με τηλεοράσεις τύπου PAL, που χρησιμοποιούνται στη δυτική Ευρώπη κυρίως. Παρ' όλα αυτά, οι απανταχού παρόντες παράλληλοι εισαγωγείς ήδη έφεραν το PC-Engine στην Αγγλία. Βέβαια το πουλάνε σε διπλάσια τιμή (275 λίρες - 74.000 δρχ.) από αυτή που έχει στην Ιαπωνία, αλλά... μπρός στα κάλλη τι είν' ο πόνος!

Όμως η πραγματική είδηση δεν είναι η Super-Grafx, αλλά η μυστική παιχνιδομηχανή που παρουσιάστηκε (σε λίγους και εκλεκτούς) για πρώτη φορά στη έκθεση CES (Consumer Electronics Show), που έγινε στο Las Vegas την πρώτη εβδομάδα του νέου έτους και απέσπασε διθύραμβους από τους παρευρισκόμενους.

Το μηχάνημα αυτό είναι μία φορητή - ή καλύτερα μία έκδοση χειρός- του Grafx, που στοχεύει κατευθείαν στην αγορά του Game Boy της Nintendo και του Lynx της Atari. Έτσι λοιπόν, το φορητό Super-Grafx έχει πάρα πολύ καλά γραφικά και εντυπωσιακές ικανότητες κίνησης (scrolling). Είναι αισθητά πιο ελαφρύ από το Game Boy της Atari και έχει μία έγχρωμη οθόνη υγρού χαλαζία των 3' (κατα μισή ίντσα πιο μικρή από την αντίστοιχη του Lynx). Ακόμα, περιέχει ένα μικρό και μάλλον σιγανό μεγάφωνο, αλλά για τους απαιτητικούς των παιχνιδοθορύβων υπάρχει και υποδοχή για στερεοφωνικά ακουστικά. Ακόμα, όπως και στο Game Boy υπάρχει μία υποδοχή για τη σύνδεση με ένα δεύτερο φορητό Super-Grafx, και σύμφωνα με πληροφορίες της στήλης, το μηχάνημα που θα παρουσιαστεί στην αμερικάνικη αγορά, θα έχει και έξοδο για τηλεόραση. Το καταπληκτικό όμως δεν σας το είπαμε ακόμα. Η NEC θα κυκλοφορήσει και ένα μικρό περιφερειακό δέκτη, που θα κάνει το φορητό Super-Grafx φορητή... έγχρωμη τηλεόραση! Η τιμή αυτού του μικρού θαύματος δεν έχει ακόμα αποφασιστεί, αλλά η NEC σκέφτεται να το παρουσιάσει το ερχόμενο καλοκαίρι για 200 δολάρια (120 λίρες - 31.000 δρχ.).

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΟΙ ΡΩΣΟΙ ΣΥΝΙΣΤΟΥΝ NINTENDO

Στη Μόσχα, η γνωστή εταιρία μπαταριών Duracell μάζεψε 40 Ρώσους μαθητές από δύο σχολεία, και τους έβαλε να παίξουν με 25 παιχνιδομηχανές, για να βρεθεί η πιο δημοφιλής. Μετά λοιπόν από εξοντωτικά τεστ, τα Ρωσάκια αποφάσισαν ότι η καλύτερη είναι η Game Boy της Nintendo. Βλέπετε, η Duracell έκανε αυτό το διαγωνισμό στη Ρωσία, γιατί οι Ρώσοι μαθητές είναι "αμόλυντοι" από τις παιχνιδομηχανές, και έτσι η γνώμη τους μετράει. Όμως από την άλλη, το Game Boy διανέμεται μαζί με το Tetris, που ως γνωστόν είναι ρώσικο παιχνίδι. Άρα, και πάλι ήταν σικέ το τεστ.

ΤΟ ΤΟΠ-ΤΕΝ

Όπως και κάθε μήνα, έτσι και αυτόν, το τοπ-τεν της Αγγλίας σφίζει απο πρωτοτυπία:

1. Chase HQ Ocean
2. Batman - The Movie Ocean
3. Ghostbusters 2 Activision
4. Operation Thunderbolt Ocean
5. Robocop Ocean
6. Turbo Outrun US Gold
7. Untouchables Ocean
8. Hard Drivin' Domark
9. Double Dragon Virgin
10. 100% Dynamite Ocean

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΕΣ ΜΕΛΙΣΣΕΣ!

Ναι, και όμως είναι αλήθεια. Στην Αμερική, το υπουργείο γεωργίας αποφάσισε να μηχανογραφήσει μερικά σμήνη από μέλισσες, για να μπορέσει να τις μελετήσει. Έτσι λοιπόν, έβαλε ειδικούς επιστήμονες να τοποθετήσουν σε κάθε μέλισσα μία μικρή πλαστική ταινία με τις γνωστές ραβδώσεις μηχανογράφησεις (Bar Code). Η κάθε ταινία περιέχει 9 ραβδώσεις μικρότερες από 2,5 χιλιοστά, και είναι κολλημένη στα... μαλλιά της μέλισσας. Τις ταινίες αυτές τις διαβάζει ένα ειδικό μηχάνημα που είναι τοποθετημένο στην είσοδο της κάθε κυψέλης, και έτσι μπορεί να μετρηθεί το πόσες μέλισ-

ΟΝΔΙΝΟ

αι σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

Φυσικά, αυτή η τιμή δέν είναι ευκαταφρόνητη, αλλά αν όλα πάνε καλά, η NEC θα πουλάει τον περιφερειακό δέκτη προς 50 μόλις δολάρια (30 λίρες - 8.000 δρχ.), οπότε η αγορά του φορητού Super-Grafx θα αποτελεί ευκαιρία.

Τέλος, για να κλείσουμε την αναφορά μας στις παιχνιδομηχανές της NEC, θα πρέπει να πούμε ότι η Turbo-Grafx, η οποία βασίζεται στο δεκαεξάμπιτο επεξεργαστή, λέγεται ότι είναι ικανή να αποδώσει κινούμενες εικόνες που να είναι τόσο γρήγορες, ώστε να μπορούν να συναγωνιστούν τις πραγματικές ταινίες.

Για να μας δώσει δε να καταλάβουμε ότι το εννοεί αυτό, η NEC έχει κάνει μία συμφωνία με την Cinemaware, για την παραγωγή νέων παιχνιδιών που θα χρησιμοποιούν εικόνες αποθηκευμένες πάνω σε ένα CD ROM.

Αυτές οι εικόνες δεν θα είναι όπως αυτές που συνηθίσαμε σε coin-op games σαν το Dragon's Lair, αλλά θα απεικονίζουν αληθινούς ηθοποιούς (ανθρώπους), που θα κινούνται και θα παίρνουν μέρος στο παιχνίδι μαζί σας! Ενώ όμως η NEC ετοιμάζεται να μας θαμπώσει με τα νέα της μηχανήματα, οι υπόλοιποι γίγαντες των παιχνιδομηχανών μη νομίζεται ότι κοιμούνται.

Η Sega, για παράδειγμα, ανακοίνωσε και επίσημα την κυκλοφορία στην Αμερική (και στο εγγύς μέλλον στην Ευρώπη) της νέας δεκαεξάμπιτης έκδοσης της κονσόλας της.

Η κονσόλα αυτή για την οποία έχουμε ξαναγράψει, θα λέγεται Sega Megadrive στην Ευρώπη και Genesis στην Αμερική. Μη μας ρωτήσετε, τώρα, γιατί υπάρχουν δύο ονόματα. Έτσι είναι αυτά τα πράγματα. Τέλος πάντων, η Megadrive θα προσφέρει 512 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη και θα έχει 9 κανάλια στερεοφωνικού ήχου. Θα εμφανιστεί στην Ευρώπη (επίσημα) την άνοιξη του 1990 και απ' ό,τι μαθαίνουμε, ήδη η Sega έκλεισε μία συμφωνία με τις US Gold, Grandslam και τη γαλλική Titus, για τη μετατροπή των παιχνιδιών αυτών των εταιριών για την Megadrive.

Αυτά είναι τα καλά νέα. Τα πολύ καλά νέα είναι ότι η Megadrive θα έχει αρκετά λογική τιμή (συγκριτικά με αυτή που έχει η 8μπιτη Sega). Βλέπετε, οι εδώ εισαγωγείς μιλάνε για 180-200 λίρες (47.000-52.000 δρχ.).

Τέλος, όσον αφορά το έγχρωμο μηχάνημα χειρός που φημολογείται ότι ετοιμάζει η Sega για να χτυπήσει την Atari, δεν υπάρχει κανένα απολύτως νεότερο. Μέχρι στιγμής, όλοι αρνούνται την ύπαρξή του. Από πλευράς Nintendo τώρα, ανακοινώθηκε ότι η περίφημη δεκαεξάμπιτη κονσόλα NES, που ήδη κυκλοφορεί στην Ιαπωνία, δεν θα κυκλοφορήσει στην Ευρώπη - τουλάχιστον μέχρι την επόμενη χρονιά. Ο λόγος για αυτή την καθυστέρηση είναι ότι η Nintendo δεν θέλει να χτυπήσει τη δική της παιχνιδομηχανή που ήδη κυκλοφορεί και τα πάει πολύ καλά.

Όμως το νέο είναι ότι και αυτή ετοιμάζει μία νέα έγχρωμη έκδοση του Game Boy, η οποία θα λέγεται Game Boy II και θα στοχεύει την αγορά του Lynx της Atari.

Τέλος, έχουμε ευχάριστα νέα για όσους ανυπομονούν να δουν την πρώτη έγχρωμη παιχνιδομηχανή χειρός, το περίφημο Lynx της Atari. Σύμφωνα με πληροφορίες που έχουμε από την Atari UK, το Lynx θα παρουσιαστεί επίσημα στο τέλος του μηνός Ιανουαρίου και θα κυκλοφορήσει στις αρχές του Φεβρουαρίου στα μαγαζιά της Αγγλίας. Η δε τιμή του θα είναι 149 λίρες (39.000 δρχ.).

Η τιμή αυτή είναι πολύ υψηλή για τα δεδομένα της αγγλικής αγοράς, και ας μην ξεχνάμε ότι πρόκειται μόνον για ένα παιχνίδι χειρός (αν και χρειάζεται να το κρατάτε και με τα δύο σας χέρια, για να παίξετε), αλλά η Atari φαίνεται να είναι πολύ σίγουρη για την επιτυχία του Lynx, βασιζόμενη στις πραγματικά εντυπωσιακές πωλήσεις που έχει κάνει μέχρι στιγμής στην Αμερική (περί τα 80.000 κομμάτια, μέσα σε τρεις μήνες).

Από την άλλη, βέβαια, εδώ είναι Ευρώπη και δεν είναι παίξε γέλασε. Αλλά φαίνεται πως αυτό το ξεχνάει η Atari, ή τουλάχιστον κάνει πως το ξεχνάει. Όπως ίσως θα θυμάστε, τον περασμένο μήνα γράψαμε ότι η Atari άρχισε ξαφνικά να παραδίδει στους dealers της Αγγλίας τα νέα 520STE, χωρίς καμία προειδοποίηση και χωρίς το μοντέλο αυτό να έχει ανακοινωθεί επίσημα για την αγγλική αγορά.

Η εμφάνιση των STE προβλημάτισε πολλούς, μιας και κατα πρώτον η Atari άρχισε να τα παραδίδει στη θέση των παλιών ST χωρίς καμία προειδοποίηση, και κατα δεύτερον τα μηχανήματα είχαν την ίδια τιμή, ενώ η Atari μας έλεγε ότι λόγω των νέων και πιο εξελιγμένων χαρακτηριστικών, θα έπρεπε να κο-

σες μπαίνουν και πόσες βγαίνουν, και φυσικά τι ώρα! Αντε να δούμε τι άλλο θ' ακούσουμε.

ΤΟ SAM ΚΑΘΥΣΤΕΡΕΙ ΛΟΓΩ ΓΡΙΠΗΣ

Το γνωστό Spectrum-compatible, το Sam, και πάλι δεν κατάφερε να φτάσει στα μαγαζιά τον περασμένο μήνα. Το ωραίο είναι ότι αυτή τη φορά, η εταιρία που το σχεδίασε, η MGT, δήλωσε ότι καθυστέρησε γιατί ο υπεύθυνος συναρμολόγησης του μηχανήματος ήταν... κρεβατωμένος με την περίφημη αγγλική γρίπη! Απ' ό,τι μαθαίνουμε όμως, αυτό το μήνα είναι καλύτερα και η MGT τον έχει μουρλάνει στις ασπιρίνες. Όποιος κάψει το φα'ί...

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Καθώς τελείωνε η δεκαετία του 1980, τα αγγλικά software houses αποφάσισαν να αυτοβραβευτούν και να δώσουν τα δικά τους "όσκαρ", όπως γίνεται κάθε χρόνο. Φυσικά, εταιρεία της χρονιάς (και της δεκαετίας) ανακηρύχθηκε η Ocean (ποιά άλλη;), τα δε, παιχνιδοβραβεία έχουν ως εξής:

Καλύτερο 8-bit adventure - Times of Lore (Origin). Καλύτερο 16-bit adventure - Indiana Jones III (US Gold). Καλύτερο 8-bit simulation - Stunt Car Racer (MicroProse). Καλύτερο 16-bit simulation - Falcon (Mirrosoft). Καλύτερο 8-bit arcade - Untouchables (Ocean). Καλύτερο 16-bit arcade - Kick off (Anco). Καλύτερη μουσική (8-bit) - Turbo Outrun (US Gold). Καλυτερη μουσική (16-bit) - Xenon II (Mirrorsoft). Καλύτερα γραφικά (8-bit) - Myth (System 3). Καλύτερα γραφικά (16-bit) - Fiendish Freddy (Mindscape). Πρωτότυπο παιχνίδι (8-bit) - Myth (System 3). Πρωτότυπο παιχνίδι (16-bit)- Populous (EA). Καλύτερος προγραμματιστής - Bullfrog για το Populous.

Καλύτερο περιοδικό της χρονιάς βγήκε το The ONE, αφού το PIXEL είναι εκτός συναγωνισμού - μιας και είναι ξενόγλωσσο.

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

στίζουν ακριβότερα.

Μέσα στη φούρια των Χριστουγέννων, κανείς δεν πρόλαβε να ψάξει λόγους και αιτίες γι' αυτή την ξαφνική εμφάνιση των STE, και όλοι φαίνονταν ικανοποιημένοι, μιας και τα μηχανήματα εμφανίστηκαν και πιο φτηνά απ' ό,τι περιμέναμε.

Όμως πίσω έχει η αχλαδα την ουρά, όπως λέει και ο σοφός λαός μας. Το STE φαίνεται πως έχει σημαντικά προβλήματα συμβατότητας. Για παράδειγμα, δεν τρέχει προγράμματα όπως το Populous, το Gunship, το Kick off, το Speedball, το Stunt Car Racer και το Rick Dangerous. Ακόμα, όπως αναφέρει ένα από τα μεγάλα club του Λονδίνου για τα ST, το STE δέν τρέχει το 60% των έγχρωμων προγραμμάτων που βρίσκονται στο public domain (κοινώς τα ελεύθερα προς αντιγραφή προγράμματα).

Η ίδια η Atari δια στόματος Bob Katz, που είναι ο διευθυντής παραγωγής προγραμμάτων, δήλωσε: Πιστεύουμε ότι περί το 5% των παιχνιδιών για ST δεν τρέχει στα νέα STE. Αυτό είναι κάτι το φυσιολογικό για κάθε νέα έκδοση ενός μηχανήματος. Φυσιολογικό μπορεί να είναι για την Atari, αλλά οι συγγραφείς παιχνιδιών δεν νομίζω ότι συμφωνούν ιδιαιτέρως με αυτή την άποψη, μιας και πρέπει να τροποποιήσουν τα προγράμματά τους για να τρέχουν στα νέα STE. Και για να πάμε παραπέρα, ούτε και οι αγοραστές θα εκτιμήσουν τη δήλωση αυτή, όταν θα δουν ότι πολλά από τα παιχνίδια που υπάρχουν στην αγορά, δεν τρέχουν στο μηχάνημά τους. Και να μην ξεχνάμε ότι μόνο τα νέα παιχνίδια θα τροποποιηθούν. Τα παλαιότερα θα μείνουν ως έχουν, μιας και δεν συμφέρει τα software houses να επενδύσουν και άλλα χρήματα σε παλαιότερους τίτλους. Αχ βρε Atari! Αχ!

Το αστείο της χρονιάς το ξέρετε; Άντε να σας το πούμε κι αυτό, για να είστε ενημερωμένοι: Η γνωστή μας Cheetah, που φτιάχνει joysticks, κατάφερε να ξεπεράσει τον εαυτό της σε πωλήσεις αυτά τα Χριστούγεννα, και να ξεπουλήσει ολόκληρο το στοκ της. Μετά τα δικαιολογημένα συχαρίκια, οι διευθυντές της αποφάσισαν να μεταφέρουν στα γρήγορα πιο πολλά joystick και αρκετά από τα γνωστά φωτοπίστολα, αεροπορικώς από την Ταϊβάν.

Όλα πήγαιναν πολύ καλά, το εμπόρευμα ξεκίνησε από την Ταϊβάν στην ώρα του και οι πωλητές της Cheetah άρχισαν να το ξεπουλούν στα μαγαζιά, για να μη χάνουν καιρό. Έλα όμως που το αεροπλάνο έπρεπε να σταματήσει στο Ντουμπάι, για ανεφοδιασμό. Και λοιπόν; θα πείτε.

Τι λοιπόν; Μπαίνουν οι Ντουμπαϊνοί για έλεγχο στο αεροπλάνο, και με το που βλέπουν τα φωτοπίστολα τα παίζουν. Εμπόριο όπλων λένε στους έκπληκτους μεταφορείς, και το φορτίο κατασχέθηκε αμέσως.

Το τι επακολούθησε, ξεπερνάει τα όρια της λογικής. Ειδοποιήθηκαν οι αγγλικές αρχές ασφαλείας, διεθνείς αστυνομίες, ένα σωρό υπουργεία, και γενικώς κινητοποιήθηκε ολόκληρος ο αντιτρομοκρατικός μηχανισμός.

Παρ' όλα αυτά, οι επίδοξοι έμποροι όπλων της Cheetah κατάφεραν μετά από πολλές προσπάθειες να πείσουν τις αρχές του Ντουμπάι ότι πρόκειται για παιχνίδια, και έτσι το φορτίο ελευθερώθηκε μετά από τέσσερις μέρες.

Τέλος καλό..., θα πείτε. Έλα όμως που η ιστορία δεν τελείωσε! Μόλις το φορτίο έφτασε στο Heathrow, οι εδώ αρχές το κατάσχεσαν αμέσως. Όχι δηλαδή, αλλά να μην τους περνούν για βλάκες οι ξένοι. Αυτοί ξέρουν να ξεχωρίσουν τα όπλα από τα παιχνίδια!! Μωρέ καλά έλεγε ο Οβελίξ... Είναι τρελοί αυτοί οι Άγγλοι!



ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 και θα ήθελα να μου λύσεις τις ακόλουθες απορίες:

α) Έχει το 1084 monitor της Commodore ανάλυση 640x400 που είναι το high resolution mode της Amiga;

β) Μπορεί το μονοφωνικό 1084 να μετατραπεί σε στερεοφωνικό;

γ) Στο τεύχος 60 γράψατε για μία νέα video κάρτα του Atari ST, που αυξάνει τις γραφικές του ικανότητες. Μπορεί η Amiga να πάρει μία παρόμοια κάρτα για τον ίδιο σκοπό;

Φιλικά

Θ. Πασχαλόπουλος

α) Το 1084 δεν μπορεί να «σηκώσει» την υψηλή ανάλυση της Amiga, και γι' αυτό ακριβώς παρατηρείται flickering όταν οι οριζόντιες γραμμές γίνονται πάνω από 200. Το monitor φυσικά δείχνει εικόνα, αλλά αν δουλέψεις αρκετή ώρα κάτω από τέτοιες συνθήκες μάλλον θα χρειαστείς ... οφθαλμίατρο! Ένα multisync ή VGA monitor μπορεί να αντέξει τέτοιες αναλύσεις.

β) Δεν έχω κάνει εγχείριση σε 1084 monitors και δεν ξέρω να σου πω αν έχει κενές θέσεις για το δεύτερο ηχητικό κανάλι που θες να προσθέσεις. Το πιο πιθανό είναι να έχει (δεν φαντάζομαι να κατασκευάζουν διαφορετική πλακέτα για το στερεοφωνικό), αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι θα βρεις κάποιον που να σου λύσει το πρόβλημα. Ακόμα και η επίσημη αντιπροσωπία δεν κάνει κάτι τέτοιο. Αφού ήθελες στερεοφωνικό 1084 γιατί δεν το έπαιρνες εξ αρχής; Η διαφορά τους στην τιμή είναι πολύ μικρή.

γ) Ένα πράγμα θα πρέπει να ξέρεις σχετικά με κάρτες αυτού του είδους (γραφικών, ηχητικών δυνατοτήτων κ.λπ.): Εφ' όσον δεν είναι στην standard configuration των μηχανημάτων, είναι σχεδόν βέβαιο ότι δεν πρόκειται ποτέ να βρεθεί επαρκής αριθμός προγραμμάτων που να τις αξιοποιεί, και κατά συνέπεια δεν είναι και πολύ λογική η αγορά τους, εκτός αν πρόκειται να χρησιμοποιηθούν για κάποια πολύ εξειδικευμένη εφαρμογή. Άρα, μην ακούς «κάρτα για ST με 16 εκατομμύρια χρώματα και ανάλυση 1024x1024». Και κάτι άλλο: Εδώ με το monitor που έχεις δεν μπορείς να δεις αναλύσεις 640x400 και θες να δεις 1024x1024; θα πρέπει να ξοδέψεις μια περιουσία για να αγοράσεις το κατάλληλο multisync monitor!

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι κάτοχος ενός C-64 και του disk drive 1541-II και έχω αρκετές γνώσεις προγραμματισμού σε BASIC. Παρ' όλα αυτά, έχω κάποιες απορίες σε ό,τι αφορά τη συνεργασία του υπολογιστή με το disk drive:

α) Σε τι χρησιμεύει το ID μιας δισκέτας;

β) Τι κάνει η εντολή INITIALIZE του DOS;

γ) Μερικές φορές, όταν προσπαθώ να φορτώσω ένα πρόγραμμα, μαζί με αυτό φορτώνονται και αρκετές ασυναρτησίες που δεν είναι γραμμές BASIC. Τι είναι αυτές οι ασυναρτησίες; Υπάρχει περίπτωση να μου δημιουργήσουν πρόβλημα;

Φιλικά

Γ. Παπαμικρούλης

α) Το ID είναι το όνομα της δισκέτας. Το χρειάζεται ο υπολογιστής για να καταλαβαίνει αν αλλάχτηκε η δισκέτα, αν τυχόν έχει ανοικτά αρχεία πάνω της.

β) Νομίζω ότι η ίδια η εντολή λέει τι κάνει! Προετοιμάζει μια δισκέτα φορμάροντάς την και ορίζοντας τα μήκη των sectors πάνω της. Αν δεν κάνεις INITIALIZE σε μία δισκέτα και δοκιμάσεις να σώσεις κάποιο πρόγραμμα πάνω της, ο υπολογιστής θα σου επιστρέψει σίγουρα κάποιο μήνυμα λάθους. Αυτή η διαδικασία γίνεται σε όλους τους υπολογιστές και είναι γνωστή ως FORMAT.

γ) Είναι απόλυτα φυσιολογικές αυτές οι ασυναρτησίες! Είναι το header του προγράμματος που περιέχει πληροφορίες για το πού θα φορτωθεί το πρόγραμμα, τι τύπος είναι (BASIC, BINARY κ.λπ.), πόσο μήκος έχει, πόση είναι η ελάχιστη μνήμη που απαιτεί για να τρέξει κ.λπ. Αν λείπουν αυτές οι πληροφορίες, ο υπολογιστής, δεν θα ξέρει τι να κάνει με το πρόγραμμα και πού να το αποθηκεύσει στη μνήμη.

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας αρκετά παλιός αναγνώστης σου και σε παρακολουθώ εδώ και αρκετά χρόνια. Με μεγάλη μου χαρά βλέπω πως η ύλη σου όλο και βελτιώνεται (μόνο οι σελίδες λιγοστεύουν...). Αλλά για να μη σε κουράζω, θα μπω κατ' ευθείαν στις εξής λίγες ερωτήσεις:

1) Πώς μπορώ με τον υπολογιστή μου να βρω τη μεγαλύτερη τιμή μέσα από ένα πλήθος τιμών που έχουν δοθεί με τον παρακάτω τρόπο: Π.χ. AP (1,23), AP (2,24), AP (3,29), AP (4,56), AP (5,21) κ.λπ.; Προφανώς θέλω να βρω τη μεγαλύτερη τιμή που υπάρχει στο δεύτερο μέλος της κάθε μεταβλητής. (Σημ. Η εντολή που υπάρχει στη BASIC με το όνομα MAX δεν μπορεί να δουλέψει).

2) Μπορεί ο υπολογιστής μου να δεχτεί ρολόι (φυσικά που να δουλεύει και αφού τον κλείσω);

Με πολλή εκτίμηση

Ν. Μίχας

Κατ' αρχήν ευχαριστούμε για τα καλά λόγια! Ας δούμε τώρα τις απορίες σου: 1) Είναι η πιο περίεργη απορία που έχω δει σε BASIC!!! Φυσικά και δεν δουλεύει η εντολή MAX αφού αυτή συγκρίνει τα περιεχόμενα της μεταβλητής και όχι τα subscripts. Δύο τρόπους έχω να σου προτείνω που μπορεί να σου λύσουν το πρόβλημα:

α) Φτιάξε ένα ξεχωριστό array το οποίο θα το χειρίζεσαι σαν λίστα που θα κρατά το δεύτερο subscript του AP. Σε αυτό το array θα αποθηκεύσεις όλα τα στοιχεία που σε ενδιαφέρουν να συγκρίνεις και θα του κάνεις sorting με κάποια ρουτίνα (quick sort, bubble sort κ.λπ. -όποια σε βολεύει καλύτερα). Το array που θα φτιάξεις πρέπει να έχει τόσα στοιχεία, όσα το δεύτερο subscript του AP, έτσι ώστε να μπορεί να καλύψει και την περίπτωση που θες να τα συγκρίνεις όλα.

β) θα κάνεις χρήση της συνάρτησης @ που επιστρέφει τη διεύθυνση κάποιας μεταβλητής. Πρέπει όμως να έχεις υπόψη πώς αποθηκεύονται τα array elements στη μνήμη και πόση μνήμη καταλαμβάνει το καθένα. Πρόσεξε τα παρακάτω: Έστω ότι ορίζω το array IX με την εντολή DIM IX (10,30). Τα στοιχεία αποθηκεύονται στη μνήμη με τη σειρά (0,0), (1,0) ... (9,0) (10,0) (0,1) (1,1) (2,1) ... (10,1) (0,2) ... (9,30) (10,30). Βρίσκω την αρχή του array με τη συνάρτηση ARXH=@IX(0,0). Βρίσκω τη διεύθυνση του στοιχείου που θέλω να συγκρίνω ADDR=@IX (2,24). Αφαιρώ την ARXH από την ADDR και έχω το offset της μεταβλητής που με ενδιαφέρει. Για να υπολογίσω το δεύτερο subscript πρέπει να ξέρω το μέγεθος της μεταβλητής. Εδώ τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα για τα strings. Αν το array είναι integer ή real, δεν έχω πρόβλημα γιατί το κάθε στοιχείο έχει σταθερό μήκος. Αν έχω array από strings, πρέπει για κάθε ένα στοιχείο να βρίσκω το μήκος και να το αφαιρώ από το offset που υπολόγισα στην αρχή. Όταν φτάσω σε αποτέλεσμα 0, έχω βρει το subscript που με ενδιαφέρει. Στους αριθμούς το μήκος βρίσκεται πολύ εύκολα αφαιρώντας το δεύτερο στοιχείο από το πρώτο [LNG=@IX (1,0)-@IX (0,0)]. Ξέροντας ότι το array χωρίζεται σε ομάδες των 11 από 31 στοιχεία (ο ορισμός του), διαιρώ το offset με 11 και με το υπόλοιπο διαιρώ το 31 για να βρω το δεύτερο subscript.

Έχοντας βρει τον αριθμό που με ενδιαφέρει, είναι πολύ εύκολο να βρω το μεγαλύτερο κάνοντας σύγκριση με τον επόμενο που θα βρω κ.λπ. Σίγουρα αυτή η μέθοδος είναι η καλύτερη που υπάρχει για τους ακέραιους και τους πραγματικούς, βλέπεις όμως πόσο πολύπλοκη είναι! Ελπίζω να σε βοήθησα

2) Κάποτε η dk 'troniks είχε παρουσιάσει κάποιο real time clock για τον 6128, αλλά ποτέ δεν ήρθε στην Ελλάδα γιατί δεν είχε καθόλου ζήτηση. Αν θα το βρεις κάπου, θα είναι σίγουρα εκτός Ελλάδας!

Ασχολούμαι εδώ και αρκετό καιρό με την Turbo Pascal στην CP/M version της σε έναν 6128 και θα ήθελα να μου λύσεις δυο απορίες.

α) Τι ακριβώς κάνει η εντολή EXECUTE του κεντρικού μενού της Pascal;

β) Πώς μπορώ να παγιδεύσω I/O λάθη που παρουσιάζονται σε προγράμματα τα οποία έχουν σχέση με αρχεία; Π.χ., αν ο χρήστης ζητήσει να ανοίξει κάποιο αρχείο που δεν υπάρχει στη δισκέτα, το πρόγραμμά μου κάνει abort, δίνοντάς μου κάποιο μήνυμα λάθους.

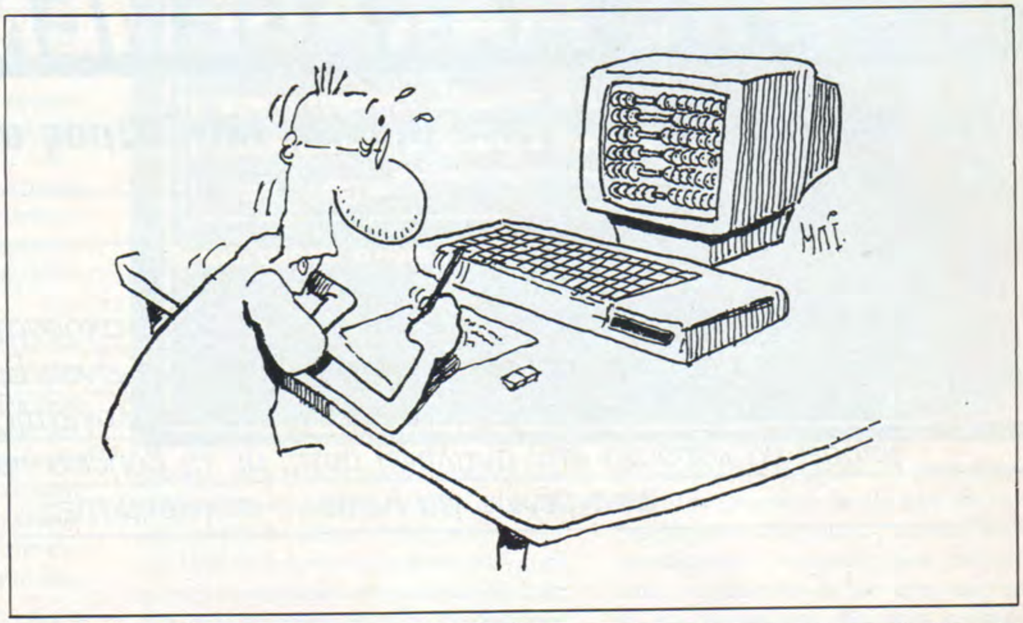
Ευχαριστώ εκ των προτέρων

Γ. Βάφαλης

α) Η εντολή EXECUTE σου επιτρέπει να εκτελέσεις εντολές του CP/M χωρίς να χρειαστεί να βγεις από την Pascal. Στο prompt COMMAND: Δώσε την εντολή που θες να εκτελέσεις (π.χ. DIR). Όταν τελειώσει η εκτέλεση, επιστρέφεις και πάλι στο περιβάλλον της Turbo Pascal.

ΒΗΜΑΤΑ

β) Υπάρχει τρόπος να σταματήσεις αυτού του είδους τα κόλπα με ένα compiler directive, το I. Στην αρχή του προγράμματός σου γράψε {$I-3} και ο υπολογιστής δεν θα κάνει abort σε κανένα I/O λάθος που προέρχεται από αρχεία. Προσοχή όμως! Αν συμβεί κάποιο τέτοιο λάθος, θα πρέπει εσύ να μεριμνήσεις, ώστε το πρόγραμμα να κάνει recovery γιατί μπορεί να προκύψουν απρόβλεπτα. Η συνάρτηση IOResult επιστρέφει τον κωδικο λάθους ή το 0, αν η εργασία έγινε χωρίς πρόβλημα. Χρησιμοποίησε την IOResult (είναι Integer type) αμέσως μετά από κάθε εντολή του τύπου Reset, Rewrite, Seek, Read, Write κ.λπ., για να καταλάβεις αν προέκυψε λάθος ή όχι.



Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας από τους φανατικότερους αναγνώστες σου και συγχρόνως κάτοχος ενός AMSTRAD CPC 6128. Τελευταία αποφάσισα να αγοράσω έναν εκτυπωτή, αλλά είμαι αναποφάσιστος όσον αφορά τη μάρκα. Θα ήθελα να σε ρωτήσω: α) Ποιοί από τους AMSTRAD, EPSON, STAR, SEIKOSHA, CITIZEN και BROTHER είναι συμβατοί με τον υπολογιστή μου; β) Μπορούν κάποιοι ή όλοι από αυτούς να συνεργαστούν με τα προγράμματα Taspower, Mini Office II, The Advanced Art Studio και dBASE II; γ) Τι είναι τα set χαρακτήρων IBM και ASCII;
δ) Μπορείς να μου εξηγήσεις τη διαφορά του AMSTRAD DMP 3000 από τον STAR LC-10 monochrome;

Ν. Ανδρουτσόπουλος

α) Μα φυσικά όλοι οι εκτυπωτές μπορούν να συνδεθούν με τον 6128. Οι εκτυπωτές «συνδέονται» με υπολογιστές, δεν είναι συμβατοί! Όλοι οι εκτυπωτές συνδέονται με οποιονδήποτε υπολογιστή (ακόμα και με SPECTRUM), εκτός από πολύ εξειδικευμένα μοντέλα. Θέμα συμβατότητας υπάρχει μόνο μεταξύ εκτυπωτών. Για παράδειγμα, κάθε εκτυπωτής που σέβεται τον εαυτό του πρέπει να είναι συμβατός με κάποιο μοντέλο της Epson. Γιατί τώρα πρέπει να είναι συμβατός με Epson, είναι μια παλιά ιστορία.
β) Δες την προηγούμενη απάντηση.
γ) Το ASCII set αποτελείται από 128 χαρακτήρες και περιλαμβάνει όλο το αγγλικό αλφάβητο, καθώς και μερικά ακόμα συμβολάκια. Το IBM set είναι το set χαρακτήρων (256) που μπορεί να απεικονίσει το γνωστό ASCII και τα ελληνικά που όλοι μας ξέρουμε.
δ) Δεν έχω χρησιμοποιήσει ποτέ τον DMP 3000 και δεν ξέρω σε τι διαφέρει με τον LC-10. Απ' ό,τι ξέρω ο DMP 3000 είναι συμβατός με τον FX-80, χωρίς όμως να είμαι και σίγουρος. Ανάμεσα στους δύο σου προτείνω τον LC-10.

Έχω ακούσει ότι στη Γερμανία υπάρχει emulator που τρέχει τα παιχνίδια της Amiga στον Atari ST (ο οποίος πρέπει να έχει το blitter). Υπάρχει στην Ελλάδα αυτό το emulator;
Έχω τον 1040STF (μοντέλο '86 - '87), και το ερώτημά μου είναι αν θα υπάρχει πρόβλημα στο τρέξιμο των προγραμμάτων. Τα προγράμματα θα αναγνωρίζουν το blitter ή όχι;

Μ. Κυρτόπουλος

Πράγματι υπάρχει Amiga emulator για τους ST, αλλά δεν θέλει μόνο το blitter για να δουλέψει. Χρειάζεσαι οπωσδήποτε 1MB RAM (αυτό το έχεις!) και ένα ειδικό disk drive που συνδέεται και στην Amiga και στους ST, με το οποίο ο ST μπορεί να διαβάσει κατ' ευθείαν δισκέτες της Amiga. Το emulator το είχα δει να δουλεύει και να τρέχει ένα παλιό παιχνίδι της Amiga χωρίς απώλειες στην ταχύτητα.

Προφανώς ρωτάς αν θα τρέχουν τα προγράμματα με το blitter. Ακόμα και να μην τρέχουν ορισμένα (πράγμα αρκετά σπάνιο), μπορείς εύκολα να το θέσεις σε κατάσταση off από το desktop. Τα προγράμματα που θα σε απασχολήσουν περισσότερο είναι τα παιχνίδια, γιατί όταν γράφονταν, δεν λαμβάνονταν υπόψη το blitter. Πάντως ο ST δεν φαίνεται να έχει σημαντική αύξηση στην ταχύτητα με την προσθήκη του blitter. Καλύτερα να ρωτήσεις την αντιπροσωπεία για περισσότερες πληροφορίες.

Αγαπητό PIXEL,

Έχω ακούσει ότι υπάρχουν disk drives δισκέτες με την κωδικοποίηση MFM και άλλα με την RLL. Θα ήθελα να μου εξηγήσεις ποιά είναι η διαφορά τους και ποιά κωδικοποίηση χρησιμοποιεί το δικό μου drive (έχω ATARI ST).

Τη διαφορά δεν μπορώ να στην εξηγήσω από ηλεκτρονικής πλευράς γιατί δεν κατέχω την τέχνη! Από πρακτικής πλευράς, η κωδικοποίηση RLL είναι καλύτερη της MFM, γιατί καταφέρνει να στριμώξει περισσότερα data στον ίδιο χώρο. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα μεγαλύτερη χωρητικότητα στις δισκέτες. Η διαφορά είναι περισσότερο αισθητή στους σκληρούς δίσκους όπου, χρησιμοποιώντας την RLL κωδικοποίηση, έχουμε κέρδος σχεδόν 50%. Ο ST χρησιμοποιεί την MFM κωδικοποίηση, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι πρέπει να το πετάξεις και να πάρεις κάποιο άλλο!

Αγαπητό PIXEL,

Θα ήθελα να μου εξηγήσεις τι ακριβώς κάνει η εντολή DOKE, και πώς μπορώ να τη χρησιμοποιήσω στα προγράμματά μου.

Ευχαριστώ
Αρ. Τσάκωνας

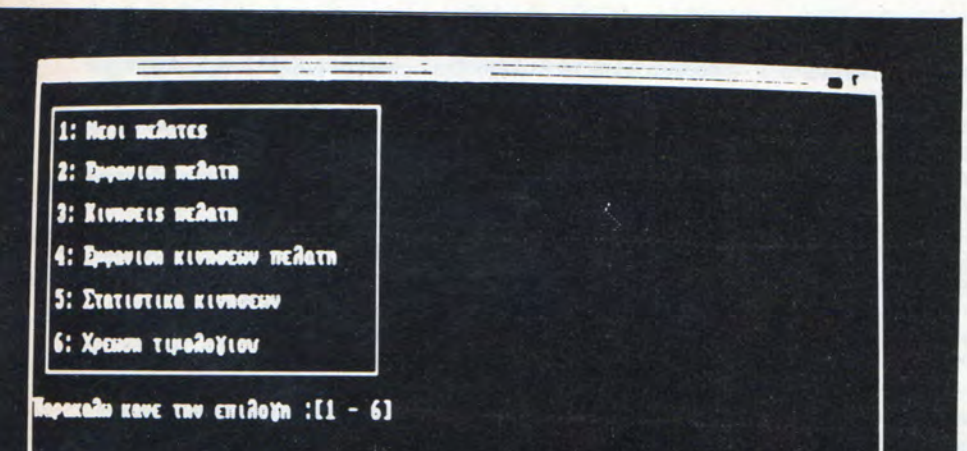
Η εντολή DOKE βρίσκεται σε αρκετές διαλέκτους της BASIC. Είναι μια βελτιωμένη έκδοση της γνωστής μας POKE, μόνο που αντί να αλλάζει τα περιεχόμενά μίας θέσης μνήμης (8 bits), αλλάζει 2 θέσεις (16 bits). Αυτό βολεύει πάρα πολύ στις περιπτώσεις που θέλουμε να αποθηκεύσουμε 16-μπιτη διεύθυνση, την οποία - ως γνωστόν - «σπάμε». Αντίστοιχα με την DOKE υπάρχει και η DEEK, η οποία διαβάζει 2 bytes από τη μνήμη. Τις εντολές αυτές μπορεί να τις βρεις και σαν DPOKE, DPEEK και POKEW, PEEKW (από το POKE WORD, WORD = 16 bits). Το πώς μπορείς να τις χρησιμοποιήσεις - εξαρτάται από το αν γράφεις προγράμματα κώδικα μηχανής ή όχι! ■

THE MANAGEMENT I

Ένας υπολογιστής δεν είναι (πάντα) κατώτερος από ένα λογιστή

του Γ. Κυπαρίσση

Το πρώτο πράγμα που σας ήρθε στο μυαλό, μόλις ακούσατε τον τίτλο του προγράμματος, είναι κάποιος συμβατός. Έτσι δεν είναι; Ε, λοιπόν κάνετε κάποιο λάθος. Η Amiga δείχνει να είναι ένας υπολογιστής που θέλει και μπορεί να «σπάσει» την αντίληψη αυτή, με τη βοήθεια προγραμμάτων, φτιαγμένων για home ... επιχειρηματίες.



Μας έχει δοθεί κι άλλοτε η ευκαιρία να μιλήσουμε για ελληνικά προγράμματα στην Amiga. Τα 32 bits δεν φαίνεται να κρύβουν πια πολλά μυστικά από τους Έλληνες προγραμματιστές και η απόδειξη είναι ότι τα ελληνικά προγράμματα γίνονται όλο και πιο σύνθετα. Ένα από αυτά είναι και το The Management I, το οποίο ούτε λίγο ούτε πολύ σας δίνει την ευκαιρία να παρακολουθείτε με την Amiga ένα αρχείο πελατών της επιχείρησής σας, ή έστω της επιχείρησης του μπαμπά σας.

Πατάτε το ON...

Το directory της δισκέτας δείχνει δύο προγράμματα. Από αυτά το ένα είναι το πραγματικό The Management. Το δεύτερο πρόγραμμα είναι ένα βοηθητικό utility με τη βοήθεια του οποίου μπορείτε να καθορίσετε χρήσιμες παραμέτρους του πληκτρολογίου, του ποντικιού και της οθόνης. Το προγραμματάκι αυτό χρησιμοποιεί icons και πολύ απλές επιλογές, για να σας βοηθήσει να «φέρετε στα μέτρα σας» το σύστημα. Καλά θα κάνετε πάντως να επιμείνετε μόνο στις παραμέτρους του πληκτρολογίου, μια και το The Management δεν κάνει χρήση του ποντικιού. Τρέχοντας πια το κυρίως πρόγραμμα, θα εμφανιστεί μπροστά σας ένα προειδοποιητικό μήνυμα: θα πρέπει να γράψετε έναν κωδικό. Το ποιός είναι βέβαια ο κωδικός αυτός το ξέρετε μόνο εσείς. Μπορούμε να πούμε ότι μας άρεσε σαν σκέψη, αν και μας ταλαιπώρησε λιγάκι, μια και ο κωδικός που μας έδωσαν για το πρόγραμμα αναγνωριζόταν μόνο με κεφαλαίους χαρακτήρες. Όπως καταλαβαίνετε, θα πρέπει - εκτός από τη λέξη - να θυμάστε και το είδος των γραμμάτων (πεζά ή κεφαλαία) και να χρησιμοποιήσετε ανάλογα το CAPS LOCK. Πάντως είναι σίγουρο ότι κανείς (εντάξει εντάξει, οι hackers εξαιρούνται ...) δεν θα μπορεί να μπει στα μυστικά σας οικονομικά αρχεία έτσι εύκολα.

Προχωρώντας στα ενδότερα του προγράμματος, θα διαπιστώσουμε ότι είναι πλήρως εξελληνισμένο. Τα πάντα γράφονται και διαβάζονται στα ελληνικά, ακόμα και τα μηνύματα λαθών του προγράμματος. Αγγλικά θα δείτε μόνο αν η Amiga σας δώσει κάποιο system request, αν το drive δεν έχει δισκέτα ή αν η δισκέτα σας είναι write protected κατά την εγγραφή. Το directory της δισκέτας δεν μας δείχνει κάποιο συγκεκριμένο πρόγραμμα χαρακτήρων, πράγμα που σημαίνει ότι τα ελληνικά βρίσκονται ενσωματωμένα και φορτώνονται μαζί με το κυρίως πρόγραμμα. Τα ελληνικά αυτά διαθέτουν το IBM graphics σετ, αλλά δεν διαθέτουν κάτι βασικό: τόνους. Ή τουλάχι-

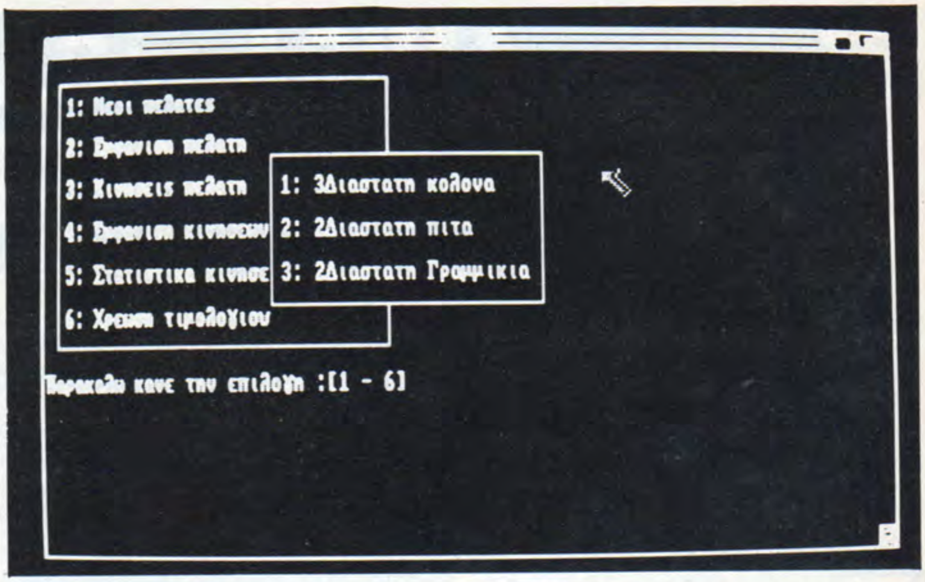
στον δεν τους έχουν σε κάποια από τις γνωστές χρησιμοποιούμενες θέσεις. Καλό θα ήταν πάντως να δοκιμάσετε αν το The Management συνεργάζεται με κάποιο από τα ελληνικά σετ που ήδη διαθέτετε. Καιρός να ασχοληθούμε με το ίδιο το The Management. Η οθόνη που πρωτοβλέπετε είναι απλή και λιτή, με 3 εντολές όλες κι όλες: Άνοιγμα καινούργιου αρχείου πελατών, φόρτωμα κάποιου ήδη υπάρχοντος και αλλαγή κωδικού προγράμματος. Δεν νομίζω ότι χρειάζονται ιδιαίτερη εξήγηση, ούτε και χρειάζεται τίποτε περισσότερο για να ξεκινήσετε. Ή θα εισάγετε ένα καινούργιο πρόσωπο, ή θα ενημερωθείτε για τις παλιές εγγραφές. Μέση επιλογή δεν υπάρχει.

Η πιο σύνθετη επιλογή φυσικά είναι εκείνη που ασχολείται με νέες εγγραφές. Αν τη διαλέξετε, θα σας οδηγήσει σε ένα μενού τριπλάσιο του προηγουμένου. Έχουμε δηλαδή έξι επιλογές πλέον, οι οποίες θα σας βοηθήσουν να πληροφορήσετε την Amiga με όσο το δυνατόν πιο ακριβείς οδηγίες. Εκτός όμως από αυτά, θα σας εμφανίσουν και μερικές χρήσιμες στατιστικές. Περισσότερα όμως γι' αυτές, αργότερα.

Όπως όλα τα προγράμματα τέτοιου είδους, το The Management χρειάζεται μια ακόμη φορμαρισμένη δισκέτα, στην οποία γίνονται save οι εγγραφές. Καλά θα κάνετε να έχετε ήδη μια έτοιμη, μια και - διαλέγοντας την πρώτη επιλογή - θα σας τη ζητήσει αμέσως.

Ξεκινάμε λοιπόν όπως περίπου κι εσείς: Με την εγγραφή του πρώτου μας πελάτη. Αφού βάλετε στο drive την κενή δισκέτα (είδατε;) εμφανίζονται τα στοιχεία που θα πρέπει να συμπληρώσετε, όπως θα τα βλέπατε σε ένα χαρτί. Θα πρέπει να δώσει κάποιον κωδικό για τον πελάτη, τη διεύθυνσή του και τον αριθμό του φορολογικού του μητρώου, ονοματεπώνυμο, ταχυδρομικό κώδικα και τηλέφωνο. Εάν κάποιο από αυτά σας είναι άγνωστο, δεν έχετε παρά να πατήσετε απλά RETURN και το πρόγραμμα θα προχωρήσει. Στο τέλος έχετε τη δυνατότητα να συμπληρώσετε και ορισμένα δικά σας σχόλια. Μην το παρακάνετε όμως, το ηλεκτρονικό φακέλωμα είναι κακό πράγμα. Κάθε εγγραφή σώζεται διαδοχικά στη δισκέτα και ετοιμάζεται η επόμενη, ενώ μεσολαβεί ένα προειδοποιητικό μήνυμα.

Η εύρεση και η εμφάνιση των πελατών ανήκει στα καθήκοντα μιας νέας επιλογής. Η εύρεση γίνεται με βάση τον κωδικό της καρτέλας ή με το ονοματεπώνυμο. Επόμενες κινήσεις είναι η εύρεση επόμενου πελάτη ή η διόρθωση του ήδη υπάρχοντος. Θα ήταν λοιπόν καλύτερο αν το μενού ανέφερε και την «αλλαγή εγγραφής», μια και δεν φαίνεται πουθενά μέσα στο μενού. Βέβαια για να διορθώσει κανείς κάτι, θα πρέπει να το βρει πρώτα, άρα έχει και το πρόγραμμα κάποιο δίκιο.



Οι κινήσεις ενός πελάτη και η εμφάνιση των κινήσεων των πελατών είναι σχεδόν όμοια μενού, όχι μόνο στο όνομα αλλά και στις λειτουργίες. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν σαν ανεξάρτητα στον κύριο πίνακα επιλογών και ο λόγος είναι ότι το ένα ασχολείται με την εγγραφή των στοιχείων που θα επεξεργαστεί το δεύτερο.

Η επόμενη λειτουργία είναι και η πιο εντυπωσιακή. Πρόκειται για μια ενσωματωμένη ρουτίνα γραφικών, η οποία αναλαμβάνει να μετατρέψει τα δεδομένα που εισάγετε σε business graphics και μάλιστα τριών ειδών: bar charts στις τρεις διαστάσεις, pie charts (2 διαστάσεων φυσικά) και απλές γραμμικές δισδιάστατες απεικονίσεις. Τα γραφικά βέβαια δεν θυμίζουν καθόλου Amiga και θα μπορούσαν άνετα να είναι τα ίδια σε ένα PC, αλλά έτσι κι αλλιώς τα επαγγελματικά γραφικά δεν φημίζονταν ποτέ για την πρωτοτυπία τους. Εμείς πάντως μείναμε πολύ ικανοποιημένοι από μια δυνατότητα που έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε σε ονομαστά (και πολύ ακριβότερα) spreadsheets.

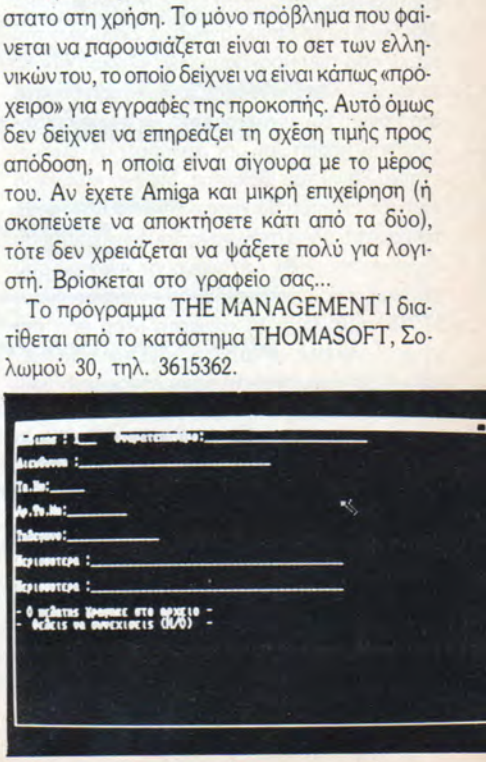
Ο κατάλογος των εργασιών τελειώνει με την εντολή «χρέωση τιμολογίου», η οποία είναι και το καθαρά λογιστικό τμήμα του προγράμματος. Στην περίπτωση αυτή εκτελούνται τρεις διαδοχικές εργασίες. Η πρώτη ελέγχει τα ποσά κάποιου πελάτη, η δεύτερη σας βοηθά να εισάγετε ένα νέο ποσό και η τρίτη ελέγχει το ποσό που ήδη δώσατε. Με την επιλογή αυτή κλείνει ο κύκλος των λογιστικών εργασιών του προγράμματος.

Συμπεράσματα

Όπως θα διαπιστώσατε, το The Management είναι ουσιαστικά δύο προγράμματα: μια mini database, ένα αρχείο στο οποίο βρίσκονται τα στοιχεία της κάθε εγγραφής και το κυρίως λογιστικό πρόγραμμα, στο οποίο γίνονται οι υπολογισμοί. Οι εντολές, τώρα, μπορούν κι αυτές να χωριστούν σε δύο κατηγορίες: εκείνες που καταγράφουν δεδομένα και εκείνες που τα επεξεργάζονται. Στη δεύτερη περιλαμβάνεται και η επιλογή των γραφικών, η οποία χαρίζει πολλούς «πόντους» στο πρόγραμμα.

Γενικά το The Management I είναι μια ακόμη φιλότιμη ελληνική προσπάθεια, η οποία όπως φαίνεται είχε κάποιο αποτέλεσμα. Είναι ιδανικό για μικρές επιχειρήσεις, είναι γρήγορο και αποτελεσματικό, είναι 100% ελληνικό και απλούστατο στη χρήση. Το μόνο πρόβλημα που φαίνεται να παρουσιάζεται είναι το σετ των ελληνικών του, το οποίο δείχνει να είναι κάπως «πρόχειρο» για εγγραφές της προκοπής. Αυτό όμως δεν δείχνει να επηρεάζει τη σχέση τιμής προς απόδοση, η οποία είναι σίγουρα με το μέρος του. Αν έχετε Amiga και μικρή επιχείρηση (ή σκοπεύετε να αποκτήσετε κάτι από τα δύο), τότε δεν χρειάζεται να ψάξετε πολύ για λογιστή. Βρίσκεται στο γραφείο σας...

Το πρόγραμμα THE MANAGEMENT I διατίθεται από το κατάστημα THOMASOFT, Σολωμού 30, τηλ. 3615362.

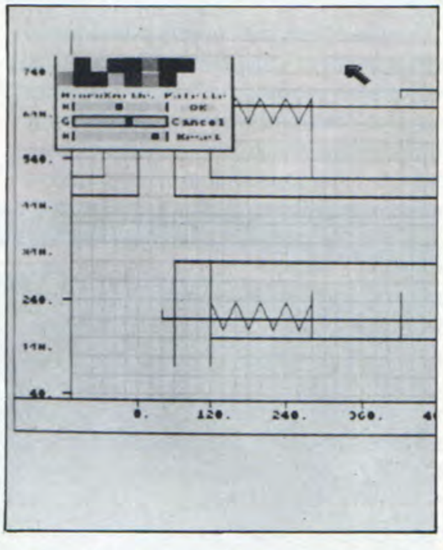


AMIGA mCAD

ΣχέδιΑ και γρΑμμές

ΜΕΤΑ ΤΟΝ ST ΚΑΙ ΤΟ CAMPUS CAD, ΗΡΘΕ Η ΩΡΑ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΚΑΠΟΙΟ παρόμοιο πρόγραμμα και για την Amiga. Πράγματι, έχουμε στα χέρια μας το mCAD.

Γρήγορος υπολογιστής, blitter, υψηλό resolution και μεγάλη ευελιξία... τίποτα δεν λείπει από την Amiga, η οποία πρόσθεσε στη βιβλιοθήκη της και αυτό το πρόγραμμα. Συγγραφέας του είναι ο Tim Mooney και η έκδοση που κυκλοφορεί περισσότερο στην αγορά αυτή τη στιγμή είναι η 1.2.4., η οποία έφτασε και στα γραφεία μας. Αντίθετα με τους υπόλοιπους συγγενείς του το mCAD δεν έχει πολλές απαιτήσεις σε hardware και μνήμη: ούτε extra μνήμη, ούτε μαθηματικός συνεπεξεργαστής ούτε κάτι άλλο παρόμοιο, συνεπώς μπορεί να λειτουργήσει στη γνωστή απλή configuration. Μαζί με το πρόγραμμα περιλαμβάνεται και η απαραίτητη βιβλιοθήκη με τα έτοιμα σχήματα. Σεβόμενο την παράδοση των προγραμμάτων τέτοιου είδους το mCAD λειτουργεί στην υψηλότερη δυνατή απεικόνιση του μηχανήματος, κάτι που δυστυχώς στην περίπτωσή μας δεν αποτελεί πλεονέκτημα, λόγω του flickering. Με ένα καλύτερο monitor σίγουρα θα είχαμε εντυπωσιακά αποτελέσματα, αλλά στην συνηθισμένη περίπτωση η οθόνη του 1084 λειτουργούσε περίπου σαν εικόνα διαιρούμενη σε 1000 (ολογράφως: χίλια) X 755 σημεία και 16 χρώματα μέσα από την γνωστή παλέτα των 4076 αποχρώσεων. Θα πρέπει να διευκρινισθεί ότι το προηγούμενο νούμερο το επαληθεύσαμε μόνο με βάση τα δεδομένα των συντεταγμένων των αξόνων που παρουσιάζονται στο πρόγραμμα, κι αυτό γιατί μόνο με το ποντίκι είναι δύσκολο να υπολογίσει κανείς αν πραγματικά υπάρχουν 755000 pixels στην οθόνη (προσπαθήστε να κινήσετε εσείς ένα ποντίκι pixel προς pixel και θα δείτε τι εννοώ). Κι επειδή για να χρησιμοποιήσετε ένα τέτοιο πρόγραμμα κάποιες απαιτήσεις για ακρίβεια θα έχετε, θα είναι πολύ φρονιμότερο να χρησιμοποιήσετε τα πλήκτρα εξομοίωσης του ποντικιού της Amiga (A + cursor keys για κίνηση και alt + A για εκτέλεση της εντολής), με τα οποία μπορείτε να κινήσετε τον δείκτη σε μια από τις τέσσερις διευθύνσεις. Φυσικά το καταλληλότερο περιφερειακό για την περίπτωση είναι κάποιο graph pad που θα μπορεί να συνεργάζεται με το mCAD.



Πώς λειτουργεί;

Τρέχοντας το πρόγραμμα η οθόνη μεταμορφώνεται σε ένα καρέ χαρτί. Τίποτε άλλο δεν φαίνεται να υπάρχει, κάτι που μας άρεσε σε σύγκριση με τα αντίστοιχα πακέτα του ST ή των PCs, όπου τελικά λόγω των διαφόρων μενού έχουμε στη διάθεσή μας μόνο ένα τμήμα της οθόνης. Ακόμη και τα παράθυρα λειτουργιών δεν καταλαμβάνουν καθόλου χώρο, μια και δεν εμφανίζονται, παρά μόνο αν πατήσετε το δεξί πλήκτρο του mouse (με τον γνωστό τρόπο που λειτουργούν τα παράθυρα στο Workbench). Ας τα δούμε όμως αναλυτικότερα.

Το πιο γνωστό παράθυρο λειτουργιών είναι το Project, το οποίο είναι υπεύθυνο για τα σχέδια-αρχεία που δημιουργείτε. Με τη βοήθειά του μπορείτε να σώσετε και να φορτώσετε έτοιμα σχέδια, να τα εκτυπώσετε (το πρόγραμμα υποστηρίζει και plotter) και να κάνετε Quit, αν το θεωρείτε απαραίτητο. Παρόμοιο είναι και το αμέσως επόμενο μενού με τον τίτλο part, το οποίο είναι υπεύθυνο για την βιβλιοθήκη των έτοιμων σχημάτων και συμβόλων. Οποιοδήποτε σχήμα οριστεί σαν part μπορεί να αποθηκευτεί στον δίσκο και να ταξινομηθεί σε ομάδες μαζί με ήδη υπάρχοντα parts (ή και το αντίθετο), με τη βοήθεια των λειτουργιών group και ungroup. Τα parts μπορείτε στη συνέχεια να τα ενσωματώσετε μέσα στα σχέδιά σας, χρησιμοποιώντας τα σαν απλά γεωμετρικά σχήματα, με πολύ απλές εντολές. Στο πρόγραμμα που διαθέτουμε υπάρχει μια ολόκληρη σειρά από ηλεκτρονικά εξαρτήματα, με τη βοήθεια των οποίων σχεδιάσαμε ένα απλό ηλεκτρονικό σχέδιο σε λίγα λεπτά. Το ίδιο βέβαια θα πρέπει να ισχύει και για σας.

Τα έτοιμα σχήματα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε βρίσκονται στο τέταρτο μενού. Εδώ θα βάλουμε κακό βαθμό στο mCAD. Τα σχήματα που μπορεί κανείς να διαλέξει είναι ελάχιστα, για την ακρίβεια τα τέσσερα πιο βασικά: ευθεία, παραλληλόγραμμο, κύκλο και τόξο κύκλου. Όλοι όσοι είχαμε «κακοσυνηθίσει» με τις έτοιμες εντολές για παράλληλες, εφαπτόμενες κύκλων, ομόκεντρους κύκλους και ελλείψεις, σκεφτήκαμε με τρόμο τη στιγμή που θα τις χρειαζόμασταν. Φυσικά το mCAD περιλαμβάνει ένα ισχυρό μενού για επεξεργασία των ήδη έτοιμων σχημάτων (ώστε να τα φέρετε στα «μέτρα» σας), αλλά αυτό δεν σώζει την κατάσταση. Το συμπέρασμά μας εδώ συνοψίζεται

στη γνωστή δισύλλαβη λέξη: κρίμα. Για να συμπληρώσουμε πάντως την παρουσίαση του τέταρτου μενού θα πρέπει να πούμε ότι υπάρχουν τέσσερις εντολές ακόμα: η μια λέγεται clone και δημιουργεί ένα πιστό αντίγραφο ενός σχήματος που βρίσκεται στην οθόνη, η δεύτερη έχει το όνομα textsize και χρησιμεύει για τον καθορισμό του μεγέθους των γραμμάτων που θα χρησιμοποιήσετε, αν θέλετε να εισάγετε κάποιο κείμενο, η τρίτη λέγεται cursor, και απλά σας επιτρέπει να σχεδιάζετε με το χέρι, και η τελευταία με το όνομα measure σας δίνει τη δυνατότητα να εισάγετε διαστάσεις. Κάτι πάντως που είναι υπέρ του προγράμματος είναι το ότι το σχήμα σας δεν σχεδιάζεται στην οθόνη, παρά μόνο όταν το θελήσετε εσείς, κάνοντας κλικ το ποντίκι. Τότε το σχήμα αποτυπώνεται με το χρώμα του ink. Εξάλλου, όπως είπαμε και πριν, μπορείτε να «επέμβετε» με πολλούς τρόπους στα σχήματα της οθόνης, περιστρέφοντάς τα, μετακινώντας ή «τραβώντας» και παραμορφώνοντάς τα. Τα είδη της γραμμής που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για όλα αυτά είναι τα γνωστά: πλήρεις ή διακεκομμένες, σε πολλούς τύπους. Εάν το χρώμα που θα χρησιμοποιήσετε δεν σας ικανοποιεί, μπορείτε να το αλλάξετε, παίζοντας με τις διαβαθμίσεις του κόκκινου, πράσινου και μπλε και τέλος να σώσετε τις αποχρώσεις στη δισκέτα, ώστε να χρησιμοποιούνται σαν default με το ξεκίνημα του προγράμματος.

Για να υπάρχει ακρίβεια όμως θα πρέπει να υπάρχουν ακόμα δύο βασικά χαρακτηριστικά: δυνατότητα για zoom και συντεταγμένες. Οι συντεταγμένες εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης, και δεν είναι οι γνωστές δυο, αλλά τέσσερις. Από αυτές οι δύο πρώτες δείχνουν τη θέση του cursor με βάση την αρχή των αξόνων της οθόνης (η κάτω αριστερή γωνία), ενώ οι δύο επόμενες αναφέρουν τη σχετική θέση με βάση το τελευταίο σας κλικ, ώστε να υπολογίζετε ευκολότερα τις διαστάσεις μεταξύ των σχημάτων. Όσο για το zoom, είναι πολύ εύκολο στη χρήση του. Ένα τετράγωνο που μετακινείται στην οθόνη δείχνει ακριβώς την περιοχή που θα μεγεθυνθεί. Αν τώρα κάνετε κλικ, εμφανίζονται δυο άξονες με τις συντεταγμένες της θέσης που γίνεται το zoom. Η μεγέθυνση μπορεί να επαναληφθεί μερικές ακόμα φορές στο ίδιο σημείο, αν θέλετε ακόμα μεγαλύτερη λεπτομέρειεα, αλλά καλύτερα να μην το παρακάνετε γιατί το πρόγραμμα κολλάει. Αν πάλι θελήσετε το αντίθετο, δηλαδή να δείτε ολόκληρο το σχέδιο, δεν έχετε παρά να δώσετε Fullplot. Τέλος, στην περίπτωση που υπάρχουν «κενά» ή άλλες ατέλειες στα σχήματα, ειδικά αν τα έχετε μετακινήσει ή διαγράψει, δεν είναι απαραίτητο το zoom. Στην περίπτωση αυτή μπορείτε να ζητήσετε τη βοήθεια της εντολής Replot.

Τέλος...

Το mCAD φιλοδοξεί να σας υπηρετήσει εκμεταλλευόμενο τις δυνάμεις που βρίσκονται κρυμμένες στα έγκατα των custom chips της Amiga: πολύ υψηλό resolution, χρώματα, ευελιξία και φιλικότητα, ταχύτητα στη σχεδίαση. Ορισμένες λειτουργίες του είναι έξυπνες και αποδίδουν. Σίγουρο πλεονέκτημα είναι η χρησιμοποίηση όλης της οθόνης, το λεπτομερές zoom ή η χρήση έτοιμων συμβόλων και χρωμάτων. Παρ' όλα αυτά όμως παρουσιάζει αρκετές ελλείψεις. Δεν υποστηρίζει πιο σύνθετα σχήματα, δεν υπάρχει λειτουργία undo και υποφέρει από flickering. Παραμένει πάντως μια καλή αγορά για όσους χρήστες δεν έχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις αλλά ψάχνουν ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα με καλά χαρακτηριστικά. Αν είστε κι εσείς ένας από αυτούς... ■

NINTENDO GAME BOY

ΤΟ ΚΟΥΤΑΚΙ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ

Στις αρχές της δεκαετίας μας, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ήταν φορητά. Αργότερα μεγάλωσαν και έγιναν κονσόλες. Τώρα, στην αρχή της νέας δεκαετίας, η Nintendo ξαναφέρνει στη μόδα τη φορητή ψυχαγωγία με το παιδί-παιχνίδι, το Game Boy. Ένα μικρό κουτί, που ξέρει την τέχνη του game καλύτερα από κάθε άλλο.

του Γ. Κυπαρίσση

Ηδη στο καλοκαιρινό CES show στις Ηνωμένες Πολιτείες, η Nintendo είχε επιδείξει το Game Boy να παίζει τα πρώτα του παιχνίδια. Το μηχάνημα είχε κυκλοφορήσει πρώτα στην Ιαπωνία. Κανείς από τους υπεύθυνους της Nintendo δεν είχε αμφιβολία για την εμπορική επιτυχία του «μικρού». Όπως ήδη θα ξέρετε από το γνωστό μας ανταποκριτή, οι Αμερικανοί είναι «φανατικοί» με τα προϊόντα της Nintendo, η οποία πουλά κονσόλες και παιχνίδια κατά εκατομμύρια. Όμως, κανείς δεν περίμενε αυτό που συνέβη: Τα πρώτα Game Boy εξαφανίστηκαν από τα ράφια των καταστημάτων, οι gamers έκαναν ουρές και οι κονσόλες παραδίδονταν κατόπιν παραγγελίας. Μέσα σε λίγες εβδομάδες, υπήρχαν περισσότερες από ένα εκατομμύριο παιχνιδομηχανές στα αμερικανικά σπίτια, αυτοκίνητα και σχολεία. Οι gamers κουβαλούσαν το Game Boy οπουδήποτε κι αν βρίσκονταν, πράγμα πολύ εύκολο, αφού το μόνο που χρειάζεται είναι μια διαθέσιμη τσέπη. Κι όσοι από εσάς δεν έχουν την αίσθηση των αριθμών, θα καταλάβουν αν τους πούμε ότι στην Αμερική κυκλοφορούν μόνο 500.000 Commodore Amiga και άλλοι τόσοι περίπου STs. Αν για πέντε χρόνια ζωής ενός μηχανήματος το μισό εκατομμύριο είναι επιτυχία, τότε τι να πούμε για το ένα εκατομμύριο μέσα σε λίγες εβδομάδες; Ας ψάξουμε το Game Boy, μήπως καταλάβουμε τι συμβαίνει.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ...

Το Game Boy μας ήρθε σε ένα περιποιημένο κουτάκι. Ίσως να ήταν το πρώτο που πάτησε το πόδι του στη χώρα μας. Στην Ευρώπη θα κυκλοφορήσει επίσημα μέσα στην άνοιξη, αφού κανονιστούν οι τιμές από την αγγλική αντιπροσωπία της Nintendo. Μέχρι τότε βέβαια, αρκετά κομμάτια θα έχουν περάσει από την απέναντι ήπειρο. Ένα από αυτά είναι και το δικό μας.

Για να είμαστε ειλικρινείς, δεν ήμασταν ιδιαίτερα ενθουσιασμένοι με το μηχάνημα. Τα σχόλια του ξένου Τύπου μιλούσαν απλά για μια ασπρόμαυρη κονσόλα τσέπης. Στο μυαλό μας ήρθαν αμέσως τα παλιά «ηλεκτρονικά», και απορούσαμε πώς είναι δυνατόν την εποχή του 6800 και του RISC, των 500 χρωμάτων on screen και του υψηλού resolution να κυκλοφορήσουν μαυρόασπρα μηχανάκια. Τι τύχη μπορεί να έχει το Game Boy, μπροστά στην Sega Mega Drive ή το PC Engine II; Όσο για τους Αμερικανούς, δεν μας προξένησε έκπληξη ο ενθουσιασμός τους. Κάτι θα πρέπει να παθαίνουν με το συνδυασμό γραμμάτων N, i, n, t, e, n, d, o, γιατί αλλιώς δεν εξηγείται πώς είναι ακόμα τόσο δημοφιλές το Entertainment System, ένα μηχάνημα στα όρια του C-64 (Στην πραγματικότητα βέβαια η εξήγηση είναι πολύ απλή: Λέγεται σωστή υποστήριξη). Και τέλος πάντων, ας υποθέσουμε ότι ένας χρήστης απο-





Αρκετά βολικό μέγεθος όπως βλέπετε. Τα πλήκτρα που υπάρχουν είναι του χειριστηρίου, τα fire - buttons και τα πλήκτρα λειτουργιών (Start - Select).

φάσιζε να επενδύσει τις οικονομίες του σε hardware. Θα προτιμούσε το Game Boy; Με τις σκέψεις αυτές στο buffer του μυαλού μας, ανοίξαμε το κουτί. Είδαμε ένα μηχανάκι στο μέγεθος ενός scientific calculator. Η όψη του δεν μας ήταν ιδιαίτερα άγνωστη. Η εξωτερική εμφάνιση του Game Boy είναι παρόμοια με εκείνη των παλιών hand held games. Το μάτι μας «έπεσε» στη γνωστή διάταξη του ενσωματωμένου χειριστηρίου: Το joystick - σταυρός, τα δυο fire buttons και τα δύο πλήκτρα για start και select. Το κλασικό χειριστήριο που επέζησε από τα πρώτα χρόνια μέχρι τώρα σε όλες τις κονσόλες. Η γεωμετρία του λιτή, το σχέδιό του απλό, και το χρώμα του ανοιχτό μπεζ, σύμφωνα με τη μόδα όλων των μοντέρνων ηλεκτρονικών συσκευών. Η χαρά μας μεγάλωσε, γιατί γυρνώντας το μηχάνημα από όλες τις πλευρές, διαπιστώσαμε ότι όλα αναγράφονταν σε τέλεια αγγλικά. Βέβαια το manual επέμενε να θεωρεί ότι έχει να κάνει με καθαρόαιμους Ιάπωνες, αλλά το κακό ήταν μάλλον μικρό, μια και οι οδηγίες είναι περιττές για ένα τόσο απλό μηχάνημα όσο το Game Boy.

Το μηχάνημα δεν έχει μόνο πλήκτρα. Ένα ρυθμιστικό για την ένταση του ήχου υπάρχει στα δεξιά. Αριστερά και στην ίδια θέση υπάρχει το ρυθμιστικό της φωτεινότητας της οθόνης. Μια υποδοχή για τροφοδοτικό υπάρχει επίσης αριστερά, αλλά αν και η τάση είναι η γνωστή των 6 volts, το βύσμα τροφοδοσίας δεν είναι καθόλου γνωστό. Η Nintendo συνιστά αυστηρά ένα ορισμένο τροφοδοτικό για την κονσόλα της, και όπως φαίνεται είναι αποφασισμένη γι' αυτό.

Και η πίσω όψη είναι πλούσια σε υποδοχές. Εκτός από τις μπαταρίες (οι οποίες είναι 4 mini size) υπάρχει η υποδοχή των cartridges. Τα cartridges «ενσωματώνονται» στη συσκευή κατά τη διάρκεια της λειτουργίας, κι έτσι δεν προσθέτουν καθόλου όγκο στο μηχάνημα. Το μέγεθός τους είναι περίπου όσο ένα κουτί σπίρτα. Τόσο είναι και το μέγεθος της οθόνης.

Κάτι το εξαιρετικά ενδιαφέρον ανακαλύπτει κανείς, αν κοιτάξει πιο προσεκτικά στη δεξιά πλευρά. Πάνω ακριβώς από το volume, υπάρχει μια μικρή συρταρωτή «θύρα». Αν την τραβήξετε, αποκαλύπτεται ένα μικρό interface! Ναι, είναι η θύρα linking μεταξύ δύο Game Boys. Να λοιπόν που ούτε και αυτό δεν λείπει από την παιχνιδομηχανή μας.

Η εξωτερική περιγραφή τελειώνει με την υποδοχή για στερεοφωνικά ακουστικά, που υπάρχει επίσης επάνω στο Game Boy. Ήδη έχουμε καταλάβει ότι η παιχνιδομηχανή έχει μερικά σοβαρά πλεονεκτήματα, σε σχέση με τα παλιά hand-held games: Δέχεται πολλά διαφορετικά παιχνίδια σε cartridges, συνδέεται με όμοιές της, και αν κρίνουμε από τη φροντίδα των κατασκευαστών για volume και headphone jack, έχει αξιοπρόσεχτο ήχο.

ΚΑΙ ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ...

Η εσωτερική κατασκευή του Game Boy είναι, όπως περιμέναμε όλοι, υπερβολικά συμπαγής. Οι Ιάπωνες έχουν χρησιμοποιήσει όλη τους την πείρα σχετικά με κατασκευές - μινιατούρες, καταφέρνοντας να εντάξουν τα κυκλώματα μιας κανονικής κονσόλας (δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι το Game Boy είναι μια κανονικότατη κονσόλα, με μικρότερη όμως οθόνη) σε ένα φορητό κουτί. Ο πληθυσμός είναι καθαρόαιμος Ιαπωνικος αυτόχθων: Custom chips παντού. Ανάμεσα σε αυτά βρίσκεται ένας παλιός μας γνώριμος, ο οποίος όμως έχει καταντήσει αγνώριστος: Ο Z80, κινητήρια δύναμη του Game Boy και βασική CPU για την οθόνη και τα πλήκτρα. Εκατοντάδες πλαστικές εγχειρίσεις που έχουν αλλάξει όλα τα χαρακτηριστικά, και το παλιό χοντροκομμένο μαύρο τσιπ έχει αντικατασταθεί από μια νέα ιαπωνική συμβατή σχεδίαση. Ξεχωρίσαμε επίσης 64K μνήμης RAM, η οποία κρατά στοιχεία για τα δεδομένα του προγράμματος. Όσο για τη ROM, έχουμε τα cartridges.

Για τους πιο σνομπ από εσάς, που ακούσατε «Z80» και κουνήσατε το κεφάλι σας, έχουμε να πούμε ότι, έτσι όπως είναι σχεδιασμένο το μηχάνημα, είναι υπεραρκετός. Μπορεί να οδηγήσει θαυμάσια την οθόνη 160x140 pixels και τα sprites, με τρομερά ομαλό και φυσικό animation, να προσφέρει θαυμάσιο scrolling εκεί που χρειάζεται και γενικά να τα καταφέρει με ευχέρεια. Μια εταιρία σαν την Nintendo άλλωστε δεν νομίζω ότι θα διακινδύνευε να βγάλει ένα αργό μηχάνημα με τον Z80 εν έτει 1990, αν δεν ήταν σίγουρη ότι είναι αρκετό ένα τέτοιο chip. Ούτε περίπτωση «τσιγγουνιάς» από μέρους των Ιαπώνων δεν νομίζω ότι υπάρχει, μια και έτσι ή αλλιώς η Nintendo επένδυσε στη νέα σχεδίαση του τσιπ. Η οθόνη, όπως φυσικά θα περιμένατε, είναι LCD. Όμως, κατά τα άλλα, είναι κανονική dot matrix και προσφέρει θαυμάσια γραφικά. Η λεπτομέρειά της εντυπωσιάζει, και το ρυθμιστικό της φωτεινότητας είναι σωτήριο για να την προσαρμόζετε στο φως του περιβάλλοντος. Βέβαια, η καλύτερή της απόδοση είναι στο φυσικό φως.

ΟΥΚ ΕΝ ΤΩ ΠΟΛΛΩ ΤΟ ΕΥ...

Όμως τα τεχνικά χαρακτηριστικά δεν είναι αυτά που κάνουν ένα μηχάνημα επιτυχημένο. Η Nintendo εφοδίασε το Game Boy με τρία παιχνίδια, με σκοπό να πλημμυρίσει την αγορά με καινούργιους τίτλους μέσα στη χρονιά αυτή. Πρόκειται για τρία από τα πιο εθιστικά games: Το Tetris, το Super Mario Land και το California Games (δίνεται μαζί με την κονσόλα). Τα παιχνίδια είναι ήδη γνωστά, αλλά η μεταφορά τους έχει γίνει με υποδειγματικό τρόπο. Αρκεί να σας πούμε ότι τα παιχνίδια αυτά ασκούν πραγματική γοητεία στον παίκτη. Το Tetris θα το ζήλευαν όλοι οι παίκτες των home, μια και είναι πλήρες: Έχει πολλαπλά επίπεδα δυσκολίας και τρία διαφορετικά μουσικά κομμάτια. Για το Super Mario Land έχουμε να πούμε ότι επιδεικνύει όλες τις γραφικές δυνατότητες του Game Boy. Περισσότερα για τα παιχνίδια θα πούμε λίγο παρακάτω, αλλά εδώ θα πρέπει να σταθούμε στον ήχο. Το ενσωματωμένο μεγαφωνάκι προσπαθεί φιλότιμα, αλλά δεν καταφέρνει να επιδείξει το πόσο καλλίφωνη είναι η παιχνιδομηχανή. Τα πράγματα όμως αλλάζουν, μόλις συνδέσουμε ένα ζευγάρι ακουστικά στο ειδικό βύσμα. Τότε τα παιχνίδια παίρνουν άλλη διάσταση. Ο στερεοφωνικός ήχος είναι κυρίαρχος, τα εφέ είναι πολυάριθμα, τα μουσικά κομμάτια θαυμάσια. Αν «πετύχετε» κάποιο sprite, τότε ο χαρακτηριστικός ("zzap!") ήχος θα ακουστεί από τα αριστερά ή τα δεξιά, ανάλογα με την κατεύθυνση όπου βρισκόταν. Στο Tetris, τα τούβλα «πέφτουν» ή «σπάνε» με ρεαλιστικά εφέ, ενώ σε άλλα παιχνίδια ξεχωρίσαμε εφέ πυροβολισμών ή εκρήξεις, όλα με πολύ καλή πιστότητα. Και φυσικά, να προσθέσουμε ότι τίποτε δεν καθυστερεί, όταν ο περίφημος αυτός ήχος έρχεται στα αυτιά σας. Δυστυχώς δεν είχαμε και δεύτερο Game Boy για να δοκιμάσουμε το two player link option, αλλά επιφυλασσόμαστε για το μέλλον. Περισσότερες πληροφορίες για τα συγκεκριμένα παιχνίδια στα παρακάτω mini reviews:

TETRIS

Όπως είπαμε προηγουμένως, η έκδοση του παιχνιδιού για το Game Boy είναι η πιο προσεγμένη από κάθε άλλο home υπολογιστή. Έχει δανειστεί στοιχεία από το Tetris 2 των coin-ops, με αποτέλεσμα το playability του να έχει ανεβεί κατακόρυφα. Έτσι, μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο κύριες κατηγορίες παιχνιδιών, στην απλή και στα τεστ επιδεξιότητας. Στην πρώτη, τα τουβλάκια πέφτουν κανονικά, ενώ το «πάτωμα» είναι άδειο, και εσείς πρέπει να συμπληρώσετε σειρές. Το επίπεδο δυσκολίας αυξάνεται κάθε λίγο, αλλά αν είστε γρήγορος παίκτης, μπορείτε να καθορίσετε από την αρχή με ποιό level θα ξεκινήσετε. Το δεύτερο όμως mode έχει ακόμη περισσότερο ενδιαφέρον. Στο mode αυτό διαλέγετε πάλι επίπεδο ταχύτητας πτώσης των τούβλων και ένα επίπεδο δυσκολίας. Το πάτωμα πια δεν είναι ελεύθερο, αλλά καταλαμβάνεται από τουβλάκια σε τυχαίες θέσεις, τα οποία καλύπτουν και συγκεκριμένο ύψος στην οθόνη (το πόσο εξαρτάται

από το επίπεδο που διαλέξατε). Σκοπός σας πια είναι να συμπληρώσετε 25 πλήρεις σειρές, τοποθετώντας κατάλληλα τα τουβλάκια που έρχονται ανάμεσα σε αυτά που ήδη υπάρχουν, ώστε να σχηματίσετε «σειρά» και να αυξήσετε το πεδίο «δράσης» σας. Εδώ τα πράγματα είναι πιο δύσκολα, αλλά και πιο "arcade". Οι ήχοι στο παιχνίδι είναι σε υψηλά επίπεδα: Τα τούβλα ακουμπούν στο έδαφος κάνοντας δυνατό θόρυβο, ενώ κάθε φορά που συμπληρώνετε σειρά, αυτή γκρεμίζεται με ένα υπόκωφο κρότο. Θα πρέπει εδώ να τονίσουμε τα θαυμάσια μουσικά κομμάτια που συνοδεύουν το παιχνίδι. Είναι τρία, και μπορείτε να διαλέξετε το αγαπημένο σας για να σας συνοδεύει όσο παίζετε: Μελωδία ρωσική «φολκλόρ», κλασική ή σύγχρονη. Τα τουβλάκια είναι σχεδιασμένα με λεπτομέρεια που σας κάνει να απορείτε: Κάθε ένα έχει και διαφορετικά σχέδια, ακόμα και χρώματα (αποχρώσεις του γκρίζου). Σε γενικές γραμμές, είναι το ΤΟ Tetris, ο πρώτο λόγος για να αρχίσετε να σκέφτεστε σοβαρά την αγορά ενός Game Boy, ακόμα κι αν είστε κάτοχος ST ή Amiga.

SUPER MARIO LAND

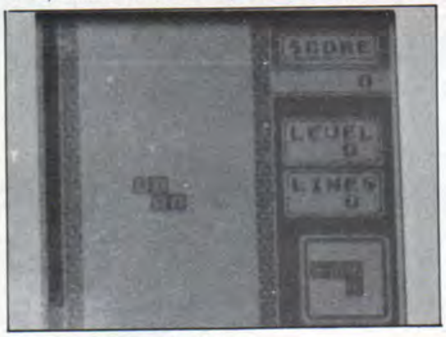
Τελικά, οι πιο ακριβοπληρωμένοι ήρωες των computer graphics είναι σίγουρα οι αδελφοί Mario, των οποίων οι περιπέτειες έχουν καταντήσει ατέλειωτο σήριαλ. Άλλη μια παραλλαγή λοιπόν του παιχνιδιού από την Nintendo, η οποία δεν εννοεί να κυκλοφορήσει κάτι χωρίς να συνοδεύεται από τους Ιταλούς αδελφούς, για τους οποίους είναι πραγματικά πολύ υπερήφανη. Για δεύτερη φορά, διαπιστώσαμε ότι το Game Boy μας θυμίζει τι εστί πραγματικό game. Το Mario Land είναι το πιο playable "Mario..." παιχνίδι που έχουμε παίξει, ακόμα και στην Nintendo Entertainment System. Στην αρχή δεν υπάρχει τίποτε αξιόλογο, αλλά σε λίγο, όταν οι αδελφοί Mario περιπλανώνται στις αιγυπτιακές πυραμίδες, μένουμε άφωνοι. Οι αιγυπτιακές τοιχογραφίες (μιλάμε για ανθρωπάκια, σφίγγες, τερατάκια, ήλιους και όλα τα σχετικά), οι πυρσοί που τρεμοσβήνουν (ναι, ναι η φλόγα τους κινείται και το animation είναι φυσικότατο), οι σφίγγες που εκτοξεύουν διάφορα fireballs, οι μυστικές κρύπτες - ασανσέρ και η mother - Σφίγγα στο τέλος της πίστας, είναι απίθανα σχεδιασμένα. Αλλά η δράση δεν σταματάει εκεί. Οι αδελφοί Mario προχωρούν στο διάστημα και βρίσκονται αντιμέτωποι με διαστημόπλοια, φτάνουν στη θάλασσα όπου πολεμούν με ιππόκαμπους και φτερωτά ψάρια, και από ένα σημείο και πέρα, το παιχνίδι μεταμορφώνεται σε κανονικό shoot 'em up, καθώς ο Mario μέσα σε ένα υποβρύχιο πυροβολεί ένα σωρο υδρόβιους οργανισμούς και στο τέλος μένει μόνος με ένα τεράστιο ιππόκαμπο, που θέλει πολλές βολές για να σας αφήσει να περάσετε. Με λίγα λόγια, το παιχνίδι τα έχει όλα. Ο αριθμός και η ποικιλία των sprites ξεφεύγει από τα όρια και ο ήχος «έρχεται» πότε από τα αριστερά



Το φοβερό φλίπερ με τις πολλές πίστες.



Το Supermario Land. Πολλές πίστες και τερατάκια.



Tetris. Τα λόγια περιττεύουν.

και πότε από τα δεξιά, ανάλογα με το πού πετύχατε τους εχθρούς. Είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια για το οποίο ένιωσα τη δημοσιογραφική υποχρέωση να το τελειώσω, προτού γράψω κάτι γι' αυτό. Παραδόξως, την ίδια υποχρέωση ένιωσε και όλη η υπόλοιπη συντακτική ομάδα του Pixel, ακόμα και ο αρχισυντάκτης και ο ... φωτογράφος του περιοδικού! Το Game Boy έδειξε το δρόμο της Πληροφορικής σε έναν ακόμα... νεοφώτιστο.

66 SINKIAO SINAXAKI (ΦΛΙΠΕΡ)

Τι να κάνουμε, ο τίτλος ήταν στα Ιαπωνικά. Πάντως είναι ένα φλίπερ. Θα γίνουμε βαρετοί, αν πούμε ότι είναι το καλύτερο φλίπερ που έχουμε δει σε υπολογιστή;

Το φλιπεράκι του Game Boy κατοικείται. Οι κάτοικοί του είναι ορισμένοι χαριτωμένοι κροκόδειλοι, οι οποίοι μάλιστα στην εισαγωγική οθόνη χορεύουν σε μορφή μπαλέτου για σας (υπενθύμιση: Τα cartridges που χωρούν όλα αυτά, έχουν το μέγεθος σπιρτόκουτου). Το κυρίως παιχνίδι αποτελείται όχι από μια μόνο, αλλά από πολλές πίστες, οι οποίες βρίσκονται η μια πάνω απ' την άλλη. Ξεκινάτε να παίζετε στη δεύτερη, και αν η μπάλα σας «πέσει», βρίσκεστε στην πίστα - ισόγειο. Αν η μπάλα σας πέσει και εδώ, τότε δεν γλυτώνετε: Ένα κροκοδειλάκι που περιμένει από κάτω, την καταπίνει ολόκληρη. Για να προχωρήσετε στις επόμενες πίστες, θα πρέπει να ελευθερώσετε τα περάσματα, ρίχνοντας με τη μπάλα σας τις κατάλληλες σημαίες. Το κροκοδειλάκι που θα βρείτε στο δρόμο, συνήθως θα σας φανούν χρήσιμα. Αν είστε καλός, θα δείτε 5 ή και 6 πίστες. Δυστυχώς, ο ακριβής αριθμός τους παραμένει άγνωστος.

Μόνο αν παίξετε το φλίπερ των κροκοδείλων, θα καταλάβετε πόσο εθιστικό μπορεί να γίνει ένα ηλεκτρονικό φλίπερ. Μη νομίζετε ότι δεν υπάρχει το στοιχείο της εξομοίωσης στο παιχνίδι: Αν δεν πιέσετε το ελάτηριο με την απαραίτητη δύναμη στην αρχή, η μπάλα θα γυρίσει πίσω! Επίσης, παρατηρήσουμε ότι η μπάλα δέχεται μεγαλύτερη ώθηση όταν τα πλήκτρα πατιώνται στιγμιαία, ακριβώς δηλαδή όπως και στα κανονικά φλίππερ. Υπάρχει τεράστια ποικιλία από bonus και κρυφά περάσματα, πολλές πίστες, κάποια στιγμή το φλίπερ μετατρέπεται σε block buster game, και οι εκπλήξεις δεν τελειώνουν. Είναι ένα απο τα λιγά παιχνίδια όπου δεν σας πειράξει να χάσετε: Η σκηνή του κροκόδειλου που καταβροχθίζει την μπάλα (ο λαιμός του μάλιστα φουσκώνει, καθώς καταπίνει) σας αποζημειώνει.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ο κατάλογος των παιχνιδιών του Game Boy αυξάνεται γρήγορα: Ghostbusters 2, Gastlevania, Motocross Maniacs, Gridiron Gladiators, Saga, Boxxle, Hyper Lode Runner, Karateka, Nintendo Golf, Nock-N-Chase, είναι μερικοί από τους αναμενόμενους τίτλους. Έτσι, το Game Boy είναι έτοιμο γιά να κατακτήσει τους απανταχού παιχνιδόβιους. Προσωπικά θα ήθελα να είχε έρθει στα χέρια μας από το καλοκαίρι, γιατί αυτή είναι η εποχή που η παιχνιδομηχανή αυτή θα «κάνει θραύση». Επιτέλους, το ηλεκτρονικό παιχνίδι απομακρύνεται από το γραφείο με το monitor ή την τηλεόραση όπου βρίσκεται ακίνητη η παιχνιδομηχανή. Επιτέλους, μπορεί κανείς να παίξει οπουδήποτε, με ένα μηχάνημα που προσφέρει ποιοτικά παιχνίδια και αξιοπρεπή hardware χαρακτηριστικά, όπως graphics και stereo ήχο. Να παίξει ακόμα και στο αυτοκίνητο (όταν δεν οδηγεί φυσικά), περιμένοντας τη σειρά του στον οδοντίατρο (παρήγορη λύση), ή στις διακοπές, στην παραλία. Να το θυμάστε: Οι τουρίστες του καλοκαιρινού 1990 θα έρθουν με το walkman, το Nintendo και ένα ζευγάρι ακουστικά μέσα στην τσάντα. Α, και φυσικά με την cartridge - συλλογή τους. Το κουτάκι των θαυμάτων είναι μια ολοκληρωμένη κονσόλα, που πάει παντού.■

στα computer

«Ο ΚΟΣΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΟΜΟΡΦΟΣ



Σκληρός Δίσκος COMBITEC HD20

140.000 με Φ.Π.Α.



- Με Controler 5 1/4 για AMIGA 500/1000
- Χωρητικότητα 20MB
- FAN για αερισμό του δίσκου
- 8MB Public Domain προγράμματα
- Διαστάσεις 27×18×13 cm, μεταλλικό χρώμα της AMIGA

Μνήμη για Amiga 512K

50.000 με Φ.Π.Α.



- Δυναμική επέκταση μνήμης 512K για AMIGA 500
- 100% συμβατή με τη μνήμη A501 της COMMODORE
- Επεκτείνει την A500 στο 1MB
- Πλακέτα με 16 RAMS
- Δυτικής Γερμανίας

ATARI 520 STFM

99.000 με Φ.Π.Α.



- Με 512K RAM
- Με DRIVE 1MB
- Με MOUSE
- Με Modylator για TV
- Με Δωρεάν εγγραφή στο Atari club

Disc Drive για Amiga 500, 35"

30.000 με Φ.Π.Α.

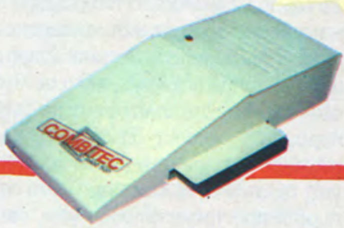


- Disc drive 3 1/2" για AMIGA 500/1000/2000
- Χωρητικότητα 880 KBYTE
- Διαστάσεις 11×20×3,5 cm
- Δυνατότητα σύνδεσης μέχρι 3 Drive
- Μηχανισμός TEAC FD 135FN
- Δυτικής Γερμανίας

στο δρόμο πέρ

Μνήμη για Amiga 2/4/8MB

145.000 με Φ.Π.Α.



- Επέκταση μνήμης με δυναμικά RAM CHIPS
- Υπάρχει σε 2,4,8 MB
- Δυνατότητα παράλληλης σύνδεσης και με άλλη D-RAM
- 12,5 cm στο χρώμα της A500
- Δυτική Γερμανία

computer market AE



market

ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΔΟΥΜΕ ΜΑΖΙ»!

DISC DRIVE για ATARI ST

30.000 με Φ.Π.Α.



- Εξωτερικό Drive 3 1/2" για ST
- Χρησιμοποιεί δισκέτες 1MB
- Διακόπτης ON/OFF

Εκτυπωτής INKJET KODAK-Diconix 150

75.000 με Φ.Π.Α.



- Αθόρυβος, για γραφείο ή την επιχείρηση
- Φορητός, με μπαταρία
- Τυπώνει σε συνεχόμενο ή μεμονωμένο χαρτί με ταχύτητα 150 χαρακτήρων το δευτερόλεπτο

EURO PC Schneider

115.000 με Φ.Π.Α.



- Γρήγορο, συμβατό με IBM
- Με MS-DOS 3,3, GW-BASIC, και MICROSOFT WORKS
- 5 έξοδοι
- Μονόχρωμο Monitor

...α από το 2000

THE INTERGRATOR για ATARI ST

200.000 με Φ.Π.Α.



- 20MB HARD DISK
- 3,5" DOUBLE SIDED DRIVE
- Είσοδοι για: COMPOSITE, MONO, MULTISYNC/MONITOR COLOR
- 4 ΦΙΣ για περιφεριακά πλήρως ελεγχόμενα από την κονσόλα
- REAL TIME CLOCK
- ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ MONITOR
- ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ DRIVE

Μνήμη A501 για Amiga 500

38.000 με Φ.Π.Α.



- Δυνατότητας επέκτασης μνήμης 512K για AMIGA 500 της COMMODORE
- Επεκτείνει την A500 στο 1MB
- Έχει ρολόι πραγματικού χρόνου

COMMODORE AMIGA 500

135.000 με Φ.Π.Α.



- 512KB RAM, εσωτερικά επεκτάσιμη στα 1MB
- 3 ειδικά tsip για γραφικά και Animation
- Ποντίκι με δύο πλήκτρα
- Θύρα επέκτασης
- Επεξεργαστής 68.000 Motorola

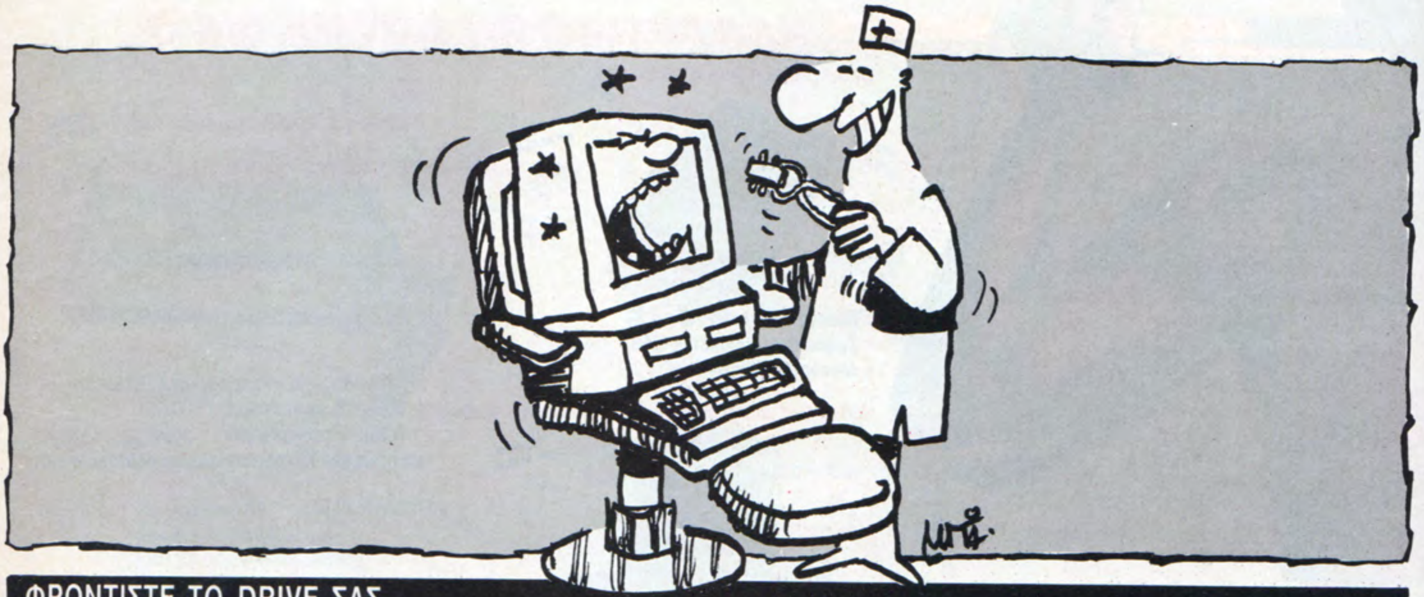
όλα τα μηχανήματα συνοδεύονται από επίσημες εγγυήσεις 1 χρόνου

1) ΣΟΛΩΜΟΥ 26, 106 82 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 36.11.805

2) ΜΠΟΤΑΣΗ 7 & ΣΟΛΩΜΟΥ 25Α, 106 82 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 36.36.550 FAX: 3644695

3) ΧΑΪΜΑΝΤΑ 34, 152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 68.46.810

PEEK & POKE



ΦΡΟΝΤΙΣΤΕ ΤΟ DRIVE ΣΑΣ

AMSTRAD CPC

Σας έχει τύχει ποτέ να κολλήσει η κεφαλή του drive και να μην ξεκολλάει με τίποτα; Αν ναι, πληκτρολογήστε το listing αυτού του μήνα και θά σας απαλλάξει από τον κόπο του ανοίγματος του υπολογιστή. Το πρόγραμμα επαναφέρει την κεφαλή στο Track 0 και, ταυτόχρονα, ο υπολογιστής απαντά με το μήνυμα Read fail. Πατώντας Cancel, ο Amstrad θα κάνει reset, και το drive είναι έτοιμο να ξεναδουλέψει!

```
10 SYMBOL AFTER 256
20 MEMORY &7FFF:ad1=PEEK(&0):ad2=PEEK(&1):ad3=PEEK(&2)
30 POKE &8000,&F3:POKE &8001,&16:POKE &8002,&0:POKE &8003,&DF:POK
E &8004,&0:POKE &8005,&90:POKE &8006,&C9:POKE &9000,&66:POKE &900
1,&C6:POKE &9002,&7
40 CALL &8000:POKE &0,ad1:POKE &1,ad2:POKE &2,ad3:CALL &0
```

TEXT EFFECTS

ATARI ST

Η ρουτίνα αυτού του μήνα εμφανίζει διάφορα στυλ κειμένου στην **command mode** της ST Basic. Έτσι, αφού τρέξετε το πρόγραμμα, η επόμενη κίνηση είναι να δώσετε έναν αριθμό ο οποίος θα αντιπροσωπεύει τον τύπο των γραμμάτων που θα εμφανιστούν στην οθόνη του ST. Για παράδειγμα ο αριθμός 8 θα μετατρέψει όλες τις εντολές σε υπογραμμισμένες.

```
110   '******* TEXT EFFECTS ******* του Α.Μουρελάτου
115   fullw 2:clearw 2
120   Input "Type Style Number:";A
130   If A<1 Or A>63 then 130
140   Poke Contrl,106:Poke contrl+2,0:Poke Contrl+6,1
150   Poke Intin,A
160   VdiSys(1)
170   End
```

*Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτό το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές **AMSTRAD**, **ATARI ST**, COMMODORE και SPECTRUM*

DISK AUTORUN 1

CBM

Με το διπλανό πρόγραμμα μπορείτε να κάνετε κάποιο πρόγραμμά σας να τρέχει αυτόματα μετά το φόρτωμα από δισκέτα. Η διαδικασία είναι η εξής: Πληκτρολογήστε το listing και σώστε το. Κατόπιν τρέξτε το και σβήστε το με NEW. Φορτώστε το προς μετατροπήν πρόγραμμα και τοποθετήστε στο drive μια φορμαρισμένη δισκέτα, απροστάτευτη, που να έχει χώρο τουλάχιστον όσο το μέγεθος του αρχικού προγράμματος + 5 blocks. Σβήστε την οθόνη, γράψτε αν θέλετε κάποια μηνύματα στην οθόνη, αφήνοντας την πρώτη σειρά κενή. Ανεβείτε στη σειρά 1 και γράψτε SYS 52942 **[RETURN]**. Τώρα θα σωθεί στη δισκέτα ένα αρχείο με όνομα **"OOPS"**, το οποίο τρέχει φορτώνοντάς το με **LOAD "OOPS", 8, 1 [RETURN]**. Φυσικά μπορείτε να αλλάζετε το όνομα του αρχείου με το γνωστό τρόπο...

```
100 REM * DISK AUTORUN 1 *
110 REM
120 FOR A=0 TO 101:READ B:C =C+B
130 POKE 52992+A,B:NEXT A
140 IF C<>11920 THEN PRINT "DATA ERROR"
150 REM
160 DATA 162,39,169,32,157,0,4,202,16,250,169,0,133,157,162,17,189
170 DATA 80,207,157,52,3,202,16,247,169,52,141,38,3,169,3,141,39,3
180 DATA 169,1,162,8,168,32,186,255,169,4,162,98,160,207,32,189,255
190 DATA 169,38,133,254,169,3,133,255,169,254,166,45,164,46,32,216
200 DATA 255,169,202,141,38,3,169,241,141,39,3,96,169,202,141,38,3
210 DATA 169,241,141,39,3,169,0,32,89,166,76,174,167,79,79,80,83
```

VERTICAL PRINTING

ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα, τυπώνει ένα string στην οθόνη, περιεστραμμένο κατά 90°. Για να τη χρησιμοποιήσετε, πληκτρολογήστε το πρόγραμμα του listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή **XXXXX** με την αρχική διεύθυνση που θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα, και τρέξτε το, αφού έχετε δώσει το σχετικό **CLEAR** (τουλάχιστον **XXXXX-1**).

Κατόπιν, ορίστε μία συνάρτηση V με **10 DEF FN V (A$, A, X, Y)**.

Η ρουτίνα καλείται με **«RANDOMISE FN V (A$, A, X, Y»**, όπου: A$ είναι το string που θα τυπωθεί, A το attribute και X, Y οι συντεταγμένες στην οθόνη. Αν **X031, Y023** ή η εκτύπωση βγει έξω από τα όρια της οθόνης, η ρουτίνα θα επιστρέψει αμέσως.

```
  1 REM    ** PEEK & POKE **
  2 REM ** VERTICAL PRINTING **
 10 LET T=0
 20 FOR F=XXXXX TO XXXXX+134
 30 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
 40 NEXT F
 50 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA": BEEP 2,0: S
TOP
 100 DATA 42,11,92,17,4,0,25,78,
35,70,197,221,225,35,78,35,70,12
0,177,200,30,6,25,126,8,30,8,254,
128,25,86,95,254,32,208,122,254,
24,208,230,248,198,64,103,122,[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
254,88,208,221,35,11,120,177,32,
174,201,13615
```

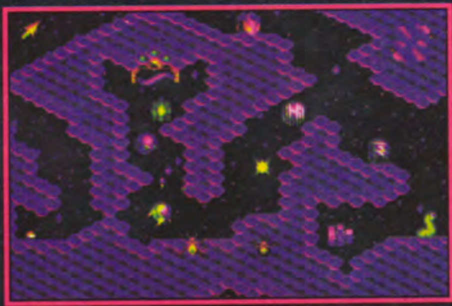


Τα joystick της δεκαετίας του '90 είναι εδώ!
SPEEDKING
για home,
IBM συμβατούς,
SEGA
ANALOGUE 909
για IBM συμβατούς
JOY STICK
NAVIGATOR
για όλα τα
shoot 'em up
TURBO PEDAL
για τα racing games
DELTA
COMPUTERS
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
ΙΚΟΝΙΟΥ 10-14, 10446 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 8622657, FAX: 8649775











★ Ομαλό scrolling 8 διευθύνσεων
★ Λεπτομερέστατοι μικροί χαρακτήρες από τον Garvan Corbett, το σχεδιαστή του κλασικού Barbarian
★ Πυροβολισμοί προς όλες τις κατευθύνσεις
★ Μεγάλο πεδίο δράσης

Τελικά, έφτασε η ώρα! Τα ρομπότ επαναστάτησαν, στρέφοντας τα θανατηφόρα όπλα τους ενάντια στην ανθρώπινη φυλή. Κάποιος πρέπει να τα σταματήσει, πριν ξεφύγουν από τον έλεγχο. Δεν είναι δυνατόν να κυκλοφορούν αιμοδιψείς σιδερένιοι δολοφόνοι στους δρόμους της Dome City, και οι κάτοικοι να το δεχτούν. Ποιός όμως θα αναλάβει να ξεκαθαρίσει την κατάσταση; Το πέτυχες - η δουλειά είναι δική σου!
Ευτυχώς δεν είσαι κάτι συνηθισμένο. Είσαι ο STRYX, το προϊόν του Project Alpha Secure, ο πιο σκληρός μαχητής, η πιο έξυπνη σκεπτόμενη μηχανή που έχει υπάρξει. Μισός άνθρωπος, μισός ρομπότ, είσαι ο μόνος που μπορεί να σταματήσει τον κίνδυνο.
Φόρεσε λοιπόν το jet pack σου και κατέβα στις υπόγειες αίθουσες της Dome City, μέχρι να βρεις το κλειδί του Lifeforce. Είναι δύσκολο, κι ο χρόνος λιγοστεύει.

DELTA
COMPUTERS
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
ΙΚΟΝΙΟΥ 10-14, 104 46 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 8622657, FAX: 8649775

PSYGNOSIS
GAMES PEOPLE PLAY

Σκοτεινές Δυνάμεις...

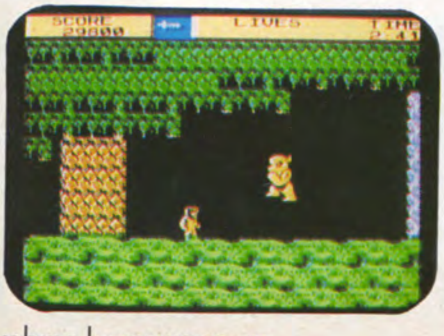
Το ρολόι του υπολογιστή χτυπάει μεσάνυχτα. Ο ξεχασμένος ακροδέκτης της CPU τρίζει κάνοντας έναν ανατριχιαστικό θόρυβο, προμήνυμα του ότι κάτι κακό θα συμβεί. Τα pixels αρχίζουν να βγαίνουν από τον ανοιχτό πλέον ακροδέκτη και παίρνουν διάφορες μορφές αποτρόπαιων όντων: Δράκοι, βρυκόλακες, goblins, φαντάσματα, ή ακόμη και άνθρωποι με ψυχή τέρατος...
Απελπισία απλώνεται παντού...
Όμως, κάποια pixels δεν ακολουθούν το δρόμο των άλλων: Πηγαίνουν στην αντίπερα όχθη και σχηματίζουν μια άλλη φιγούρα. Τον ήρωα του παιχνιδιού. Η μάχη του καλού με το κακό είναι έτοιμη να αρχίσει... Για μια ακόμη φορά...

Του Κ. Βασιλακη

Ghosts 'n' Goblins

Βρίσκεστε στο δάσος, βόλτα με την αγαπημένη σας πριγκίπισσα. Χωρίς να το καταλάβετε, η ώρα περνάει και πέφτει η νύχτα. Ετοιμάζεστε λοιπόν να φύγετε, αλλά, αλίμονο, δεν θα προλάβετε: Ένα τρομερό ξωτικό εμφανίζεται από το πουθενά, παραλύει εσάς και αρπάζει την πριγκίπισσα.

Εσείς βέβαια δεν μπορείτε να αφήσετε κάτι τέτοιο να περάσει έτσι. Εξοπλίζεστε αμέσως με μια πανοπλία και ξεκινάτε να ελευθερώσετε την πριγκίπισσα και να δώσετε ένα καλό μάθημα στο απαίσιο ξωτικό. Όπως όμως περιμένατε, το ξωτικό αυτό έχει φωνάξει και την παρέα του για να σας αντιμετωπίσει. Η παρέα του αποτελείται από αρκετά ευυπόληπτα άτομα, όπως ζόμπι, κοράκια, goblins, γορίλες, στοιχειωμένα φυτά και δέντρα και διάφορα άλλα παρόμοια. Επίσης, υπάρχουν και φυσικά εμπόδια να αντιμετωπίσετε, δηλαδή χάσματα με ή χωρίς νερό, που έχουν όμως το ίδιο αποτέλεσμα αν πέσετε μέσα.



Η πανοπλία σε ορισμένες version έχει το καλό να απορροφά ένα χτύπημα από ξωτικά και έτσι να τη γλυτώνετε. Σε άλλες όμως versions δεν έχετε αυτή την ευκολία, όπως δεν έχετε σε όλες τις versions την ευκαιρία να συλλέγετε διάφορα όπλα καλύτερα ή χειρότερα.



Αυτό όμως που υπάρχει σ' όλες τις versions είναι τα αρκετά όμορφα γραφικά, τα καλά ηχητικά εφέ και το πολύ καλό gameplay, που κάνουν το Ghosts 'n' Goblins να βρίσκεται σε μια καλή θέση στην εκτίμηση των gamers.

Rygar

Αν ένα sprite 2x2 ερχόταν και σας έλεγε "Let's fight", τότε είναι πολύ πιθανό να αρχίζατε να γελάτε. Μην τολμήσετε να κάνετε κάτι τέτοιο στο Rygar, γιατί την έχετε μάλλον άσχημα.

Γιατί ο Rygar δεν είναι οποιοσδήποτε sprite.



΄Οσο και αν δεν του φαίνεται, ο Rygar είναι αυτός που έχει σαν αποστολή να θέσει τέρμα στη βασιλεία των κακών αντιπάλων του, που καταδυναστεύουν τον κόσμο.

Ο Rygar ξεκινάει λοιπόν με ένα όπλο που είναι κάτι σαν πριόνι δεμένο με μια αλυσίδα, το οποίο μπορεί να εκτοξεύει εναντίον των αντιπάλων του. Στην αρχή η αλυσίδα είναι κοντή, αλλά, μαζεύοντας διάφορα icons, μπορεί να μακρύνει. Υπάρχουν και άλλα icons που δίνουν στο Rygar την ικανότητα να εκτοξεύει το όπλο προς διάφορες κατευθύνσεις, να τρέχει πιο γρήγορα ή να είναι άτρωτος για ορισμένο χρονικό διάστημα.

Οι εχθροί του Rygar είναι διαφόρων τύπων: Ακέφαλα όντα, ζώα που μοιάζουν με αγριογούρουνα, αντικείμενα που βγαίνουν μέσα από τις φωτιές που καίνε κάτω από το πέρασμα του Rygar και άλλα διάφορα.

Εκτός από τους εχθρούς, ο Rygar πρέπει να προσέχει να μην αργεί, αν δεν θέλει να εμφανιστεί ένα πολύ κακό sprite που θα τον σκοτώσει.

Τα γραφικά και ο ήχος του Rygar υπέφεραν αρκετά κατά τη μεταφορά τους από το coin-op. Το gameplay όμως είναι σχετικά καλό και ίσως αξίζει μια ματιά.

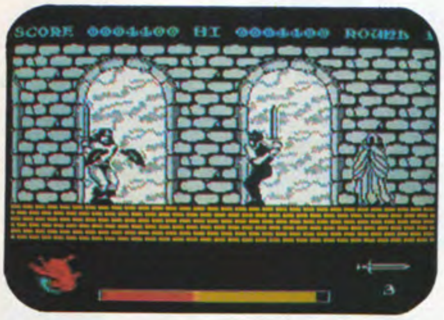
Rastan Saga

Conversion, βέβαια, από το γνωστό ομώνυμο coin-op της Taito, που είχε εμφανιστεί το '87 και είχε κάνει αρκετή εντύπωση με τα καλά του γραφικά.

Το να βρίσκεται ένας δράκος σ' ένα βασίλειο είναι γενικό κακό, αλλά βολεύει κάποιους ανθρώπους, όπως εμπόρους μαγικών ενάντια σε δράκους, το ταμείο αντιδρακικής προστασίας και τυχοδιώκτες. Στην τελευταία κατηγορία ανήκει και ο Rastan, που ανέλαβε να εξοντώσει το δράκο με αντάλλαγμα το θρόνο.

Ο δράκος μας βρίσκεται στο τέλος μιας διαδρομής από έξι πίστες, κάθε μια από τις οποίες χωρίζεται σε τρία στάδια: Μια διαδρομή στο ύπαιθρο, όπου είστε αντιμέτωποι με πολεμι-





στές, ζώα του αγρού όπως δικέφαλα τετράποδα, φίδια και πουλιά, και μπορείτε να πέφτετε σε χάσματα, μια διαδρομή μέσα σ' ένα κάστρο, όπου είστε αντιμέτωποι με πολεμιστές, κατοικίδια ζώα όπως μάγους, και επίσης υπάρχουν χάσματα, και τέλος τη μάχη με τον κακό - φύλακα της πίστας.

Εσείς είστε οπλισμένος με ένα σπαθί, αλλά μπορείτε να μαζέψετε στο δρόμο και άλλα όπλα, όπως έναν πέλεκυ, ένα ρόπαλο, ή ένα σπαθί που πετάει και μπάλες φωτιάς. Μπορείτε επίσης να μαζέψετε έξτρα ενέργεια, ή bonus που αυξάνουν την ανθεκτικότητά σας στα χτυπήματα, ή τη δύναμη των χτυπημάτων σας.

Καλά γραφικά και ηχητικά εφέ, είναι όμως λίγο πιο δύσκολο απ' ό,τι θα έπρεπε. Η προσπάθεια όμως αρκετά καλή, λαμβανομένης υπ' όψιν της ποιότητας του coin-op.

Karnov

Ακόμη ένα coin-op conversion, από την Electric Dreams αυτή τη φορά, στο ομώνυμο coin-op της Data East.

Ο Karnov είναι ένας αρκετά σωματώδης κύριος από τη Ρωσία, που έχει σαν σκοπό να βρει το θησαυρό της αρχαίας Βαβυλώνας. Αυτό όμως δεν είναι τόσο απλό, αφού δεν ξέρει πού βρίσκεται. Συνεπώς, πρέπει πρώτα να βρει το χάρτη, πράγμα που - με τη σειρά του - δεν είναι πολύ εύκολο, αφού για κάποιο λόγο ο χάρτης αυτός έχει κοπεί σε εννέα κομμάτια, κάθε ένα από τα οποία έχει περιέλθει στην κατοχή ενός περίεργου όντος, το οποίο φυλάει το κομμάτι του ζηλότυπα.

Πάντως, ο Karnov δεν είναι αβοήθητος. Στο δρόμο θα βρει διάφορα αντικείμενα που θα τον βοηθήσουν, όπως αυτά που του δίνουν περισσότερα πυρά, βόμβες για να διαλύει τοίχους, σκάφανδρο για να μπορεί να κολυμπάει, φτερά για να πετάει, σκάλες για να φτάνει τα ψηλά σημεία κ.λπ.



Οι εχθροί του Karnov δεν είναι όμως καθόλου ευκαταφρόνητοι: Μαχαιροφόρα όντα, κουκουβάγιες πάνω σε κάτι που θα μπορούσε να ήταν ιπτάμενο χαλί, κεφάλια που πυροβολούν και διάφορα άλλα, καθώς και φυσικά εμπόδια όπως χάσματα για να πέφτετε, κατηφόρες και ανηφόρες που επηρεάζουν την κίνησή σας, θάλασσες που πρέπει να έχετε το σκάφανδρο για να τις περάσετε (αλλιώς... ας προσέχατε) και άλλα.

Πολύ καλά γραφικά, μέτριος ήχος, αλλά πολύ δύσκολο gameplay χαρακτηρίζουν το Karnov. Διαθέτει επίσης μια πολύ καλή τελική οθόνη, που δυστυχώς δεν θα δείτε ποτέ (αφού δεν θα φτάσετε εκεί).

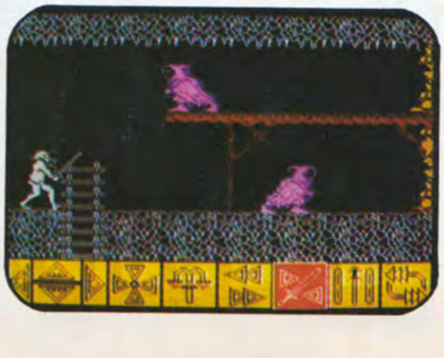


Barbarian

Το πρώτο μη coin-op conversion του Software file αυτού, δεν πρόκειται βέβαια για το Barbarian της Palace, αλλά γι' αυτό της Psygnosis που πρωτοκυκλοφόρησε στην Amiga και μεταφέρθηκε κατόπιν στους υπόλοιπους υπολογιστές.

Ελέγχετε τον Barbarian, που έχει σαν σκοπό να φτάσει στον κακό βασιλιά και να τον σκοτώσει, ελευθερώνοντας έτσι το λαό του βασιλείου. Πρέπει έτσι να περάσει από έναν ικανό αριθμό από οθόνες καλά φυλαγμένες, κάνοντας καλή χρήση των όπλων που με κόπο θα μαζέψει.

Το Barbarian διαθέτει ένα περίεργο σύστημα



ελέγχου, που συνίσταται στα εξής: Με αριστερά και δεξιά προχωράτε - όπως θα περιμένατε. Τα πάνω και κάτω, όμως σας βοηθάνε να επιλέγετε ένα option από μια λίστα που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης και περιλαμβάνει χρήσιμες ενέργειες, όπως τρέξιμο, ενεργοποίηση όπλου, πάνω και κάτω, άλμα, μάζεμα αντικειμένων και άτακτη τροπή σε φυγή.

Το παιχνίδι όμως διαθέτει διάφορα εκνευριστικά στοιχεία, όπως το ότι απαιτεί πολύ καλό χρονισμό για να σκοτώσετε κάποια είδη αντιπάλων, και μερικές πολύ καλά κρυμμένες παγίδες, τόσο καλά κρυμμένες, που τις ανακαλύπτετε μόνο όταν επενεργήσουν πάνω σας.

Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και τα ηχητικά εφέ το ίδιο, αλλά το gameplay έχει τα μειονεκτήματα που αναφέραμε. Έτσι, συνιστάται μόνο στους καλά εκπαιδευμένους gamers.

Tiger Road

Τελικά το παιδομάζωμα δεν ανήκει οριστικά στο παρελθόν. Απόδειξη το Tiger Road, coin-op αρχικά της Capcom και κατόπιν computer game από την U.S. Gold.

Σε ένα χωριό της μακρινής Ιαπωνίας, οι κάτοικοι ζούνε ειρηνικά, μέχρι που ο κακός άρχοντας κάποιας γειτονικής πολιτείας αποφασίζει ότι χρειάζεται τα παιδιά του χωριού για το στρατό του και, έτσι, στέλνει ένα λόχο στρατιωτών να τα αρπάξουν.

Και έτσι γίνεται. Φυσικά εσείς, γενναίος μαχητής, ξεκινάτε - μετά από παραινέσεις του δασκάλου σας - να τα σώσετε. Έχετε στη διάθεσή σας ένα τσεκούρι, το οποίο μπορείτε να ανταλλάξετε στο δρόμο με μια σιδερόμπαλα ή ένα ακόντιο, χωρίς όμως αυτό να έχει επίπτωση στην απόδοσή τους. Οι αντίπαλοί σας είναι εχθρικοί στρατιώτες, γίγαντες, φυσικά εμπόδια και οι μεγάλοι κακοί, φρουροί στις πίστες.

Το coin-op διέθετε αρκετές πίστες, με πολύ καλά γραφικά και αρκετά δύσκολο gameplay, και στο τέλος κάθε πίστας υπήρχε ένα bonus stage, όπου μπορούσατε να αυξήσετε τη δύναμη των όπλων σας ή τη «χωρητικότητά» σας σε ενέργεια κ.ά. Το conversion διαθέτει λιγότερες από τις μισές πίστες, με μέτρια γραφικά, και τα bonus stages λείπουν όλα. Τα gameplay είναι σε μέτρια έως άσχημα επίπεδα. Για κάποιο λόγο, φαίνεται ότι το conversion βγήκε πολύ βιαστικά στην αγορά...



Beyond the Ice Palace

Πνεύματα του κακού έχουν καταλάβει το χώρο πέρα από το παγωμένο παλάτι και τρομοκρατούν τον κόσμο. Τα βράδια στους δρόμους, κυκλοφορούν βρυκόλακες, νυχτερίδες και άλλα σκοτεινά πνεύματα. Φυσικά, κάποιος πρέπει να αναλάβει το καθάρισμα της περιοχής. Το να σφυρίζετε στον αέρα κάνοντας πως δεν καταλαβαίνετε δεν θα σας ωφελήσει καθόλου. Την αποστολή θα την αναλάβετε εσείς.



Ξεκινάτε εντελώς άοπλος, αλλά, πριν μπείτε στο κάστρο, εφοδιάζεστε με κάποιο όπλο, όποιο κρίνετε καλύτερο από τρία που βρίσκονται γύρω σας. Έχετε επίσης στη διάθεσή σας δύο πνεύματα, τα οποία μπορείτε να επικαλεστείτε όταν τα βρείτε σκούρα, μην περιμένετε όμως και πολλά πράγματα. Υπάρχουν τρεις πίστες, στις οποίες η δυσκολία αυξάνει προοδευτικά, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι η πρώτη πίστα είναι εύκολη. Θα κουραστείτε πάρα πολύ για να φτάσετε στη δεύτερη, χωρίς να χρησιμοποιήσετε αθέμιτα μέσα. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και ο ήχος σε καλά επίπεδα. Γενικά, το "Beyond the Ice Palace" είναι ένα σχετικά καλό παιχνίδι, που θα ήταν καλύτερο αν ήταν λίγο πιο εύκολο.

Vixen

Το Vixen είναι ένα παιχνίδι που αναμενόταν με αρκετή ανυπομονησία από τους gamers - και όχι μόνο - ανά τον κόσμο, αφού η Martech είχε αποφασίσει να φτιάξει το κύριο sprite από digitized εικόνες ενός φωτομοντέλου, της Corrine Russell. Όσοι έχετε δει τη διαφήμιση του Vixen θα καταλάβετε τους λόγους της ανυπομονησίας.



Το αποτέλεσμα; Λοιπόν, το κύριο sprite δεν είναι άσχημο, αλλά εξαρτάται και από το τι περιμένατε. Το animation του είναι αρκετά καλό και οι κινήσεις σχετικά φυσικές. Τα άλλα sprites, όμως, νομίζω ότι θα ήταν ευτυχή αν ήξεραν τι παρίσταναν και αν καταλάβαιναν τους νόμους σύμφωνα με τους οποίους κινούνται.

Το gameplay είναι εξαιρετικά απλό: Πηγαίνετε από αριστερά προς τα δεξιά σκοτώνοντας τους κακούς και προσέχοντας να μη σας σκοτώσουν αυτοί και να μην πέσετε μέσα σε χάσματα.



Κάθε δύο πίστες έχετε και ένα bonus stage, όπου η Corrine μεταμορφώνεται σε αλεπού (!) και μαζεύει διαμαντάκια από την πίστα.

Μέτρια γραφικά ήχοι και gameplay, απογοήτευσαν αυτούς που περίμεναν κάτι καλό από το Vixen. Τίποτε, μα τίποτε αξιόλογο...

Soldier of Fortune

Τα κακά πνεύματα τελικά φαίνεται να είναι πολύ επίμονα: Δεν αρκούσαν όλοι οι αγώνες που κάνατε σε όλα τα προηγούμενα παιχνίδια,



γιατί αυτά ξαναγύρισαν στο Soldier of fortune και μάλιστα δριμύτερα.

Ελέγχετε ένα ον που μοιάζει με λύκο και σκοπός σας είναι να βρείτε τα τρία θεμελιώδη στοιχεία (αέρα, φωτιά και νερό), ώστε να μπορέσετε να μπείτε στην τελική μάχη με το πολύ κακό πνεύμα και να σώσετε έτσι τον κόσμο.

Στο δρόμο θα βρείτε διάφορα όντα, που άλλα μοιάζουν με εσάς κι άλλα όχι, όλα όμως είναι θανατηφόρα. Θα βρείτε επίσης διάφορους ανήμπορους ανθρώπους τους οποίους πρέπει να βοηθήσετε, όπλα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε, καρφιά στα οποία μπορείτε να πέσετε και να χάσετε μια ζωή, κινούμενα πατάκια που σας μεταφέρουν από πλατφόρμα σε πλατφόρμα και teleports που σας μεταφέρουν ανάμεσα σε πίστες.

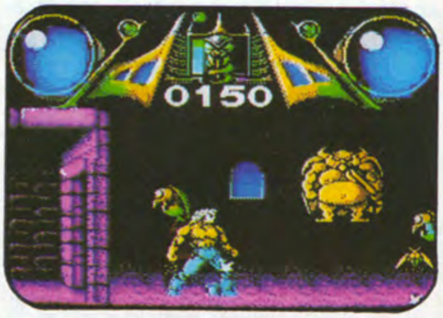
Όταν συγκεντρώσετε τα κομμάτια που αποτελούν ένα στοιχείο, πρέπει να αντιμετωπίσετε ένα τεράστιο κεφάλι, προκειμένου να τελειώσετε την πίστα.

Προσεγμένα γραφικά, όμορφα ηχητικά εφέ, αρκετά καλό gameplay και η πρέπουσα ατμόσφαιρα, συνθέτουν ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.

Savage

Ο κακός σας αντίπαλος, για άλλη μια φορά, σας έχει κάνει ζημιά: Συνέλαβε τέσσερις συντρόφους σας και τους φυλάκισε σε μια σκοτεινή φυλακή. Εσείς φυσικά πρέπει να τρέξετε να τους σώσετε.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρία κομμάτια: Στο πρώτο ελέγχετε έναν άνθρωπο και πηγαίνετε από αριστερά προς τα δεξιά σκοτώνοντας τους εχθρούς σας, στο δεύτερο πηγαίνετε προς το βάθος της οθόνης αποφεύγοντας κάτι τεράστια κεφάλια και στο τρίτο οδηγείτε έναν τεράστιο



αετό μέσα από διάφορα εμπόδια, προσπαθώντας να μαζέψετε τέσσερα κομμάτια θησαυρού, για να δωροδοκήσετε τους φύλακες των συντρόφων σας και έτσι να τους ελευθερώσετε.

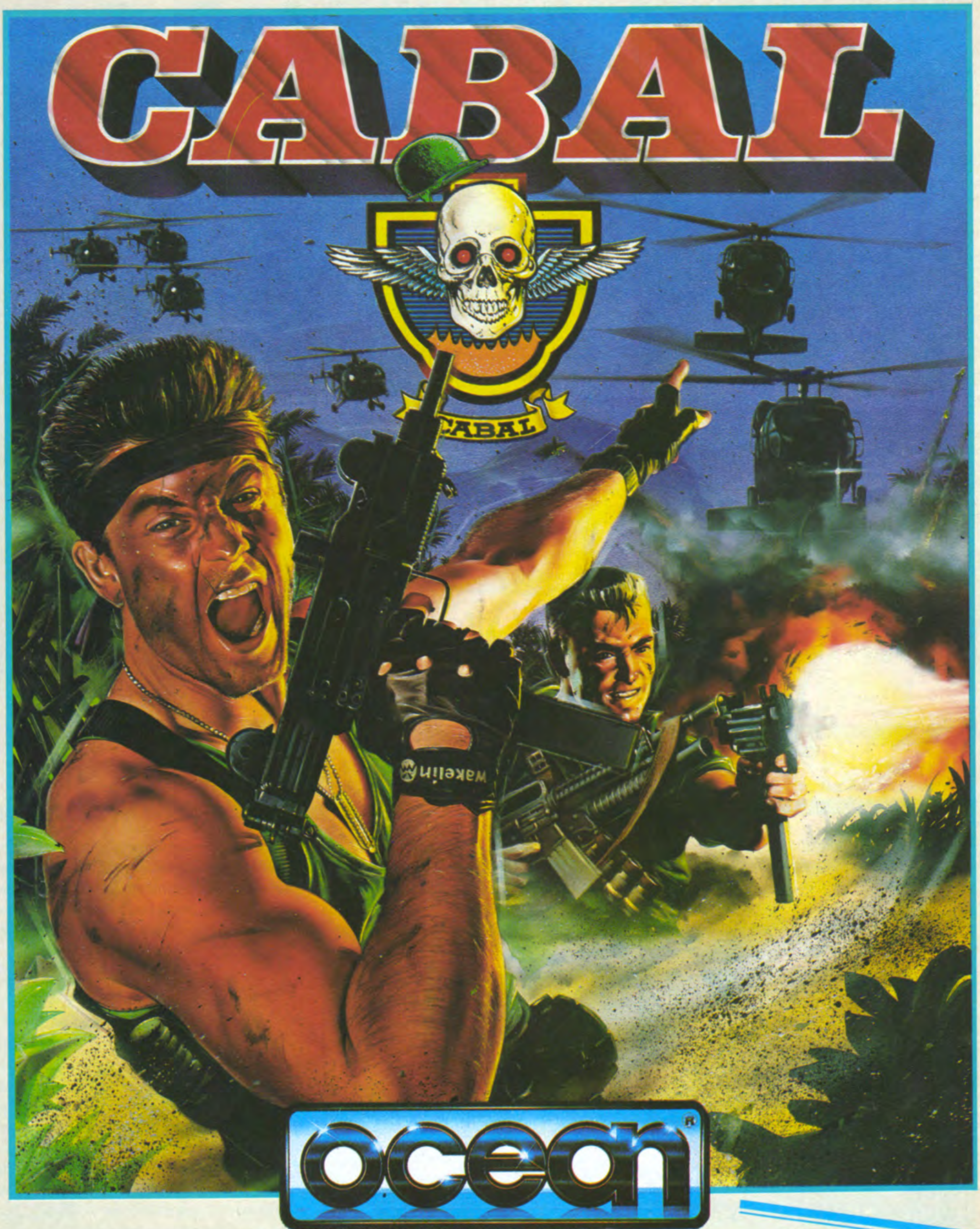
Τα sprites του παιχνιδιού είναι πραγματικά τεράστια και εξαιρετικά πολύχρωμα, με πάρα πολλά εφέ. Ο ήχος είναι και αυτούς σε αρκετά καλά επίπεδα και το gameplay είναι αρκετά καλό, ίσως όμως λίγο πιο δύσκολο απ' ό,τι θα έπρεπε.

Σε γενικές γραμμές, το Savage είναι ένα πολύ αξιόλογο κομμάτι για κάθε συλλογή.

ΤΑ 10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

Τίτλος	Γραφικά	Animation	Sprites	Ήχος	Ευκολία Χειρισμού	Playability	Γενικά
Ghosts' 'n' Goblins	7	8	8	7	8	8	8
Rygar	6	7	6	6	8	7	6
Rastan	8	7	7	5	6	7	7
Karnov	9	7	8	5	7	5	7
Barbarian	7	6	6	6	5	6	6
Tiger Road	6	5	5	6	6	5	5
Beyond the Ice Palace	7	7	7	8	7	7	7
Vixen	4	5	4	6	5	4	4
Soldier of Fortune	7	8	8	8	9	8	8
Savage	8	8	9	8	9	9	9

Σημ: Η βαθμολογία είναι με άριστα το 10


CABAL
CABAL
wakelin
ocean

SOFTWARE



Never Mind

Είδος **ARCADE - PUZZLE GAME** Υπολογιστής **ATARI ST – AMIGA – IBM PC**

Μορφή **ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **PSYGNOSIS** Διάθεση **DELTA COMPUTERS**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Κάτι παιχνίδια σαν το Never Mind σε κάνουν να χαίρεσαι που έχεις υπολογιστή. Πρόκειται για ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι, που ανήκει την οικογένεια των mind games και που θα σας παιδέψει όσο και το Deflektor.

Η υπόθεσή του είναι αρκετά απλή: Ελέγχετε έναν ανθρωπάκο που κινείται πάνω στην οθόνη και σε διάφορα επίπεδα. Μπορεί δηλαδή να περπατάει και στους κάθετους τοίχους που υπάρχουν στην πίστα. Σε κάποιο σημείο, βρίσκεται μια εικόνα από την οποία είτε λείπουν κομμάτια, είτε μερικά κομμάτια είναι βαλμένα σε λάθος θέση. Σκοπός σας είναι να οδηγήσετε τον ανθρωπάκο σας εκεί που βρίσκεται το κομμάτι (ή τα κομμάτια) που λείπουν από το παζλ και μετά να πάτε να τακτοποιήσετε το παζλ.



Όλα αυτα, σε περιορισμένο χρόνο και με μερικά πράγματα να σας εμποδίζουν: Κάποια κομμάτια που θα πρέπει να πάρετε, βρίσκονται στους τοίχους. Μπορείτε βέβαια να περπατήσετε και εσείς σε έναν κάθετο τοίχο, αλλά μπορείτε να ανεβείτε εκεί μόνο από ένα συγκεκριμένο σημείο της πίστας. Και αν ο τοίχος είναι ένας και το σημείο αυτό ένα, πάει καλά. Αν όμως υπάρχουν διάφοροι τοίχοι και τα τετραγωνάκια στα οποία πατάτε σας βγάζουν αλλού το ένα και αλλού το άλλο, τότε τι κάνετε; Συν τοις άλλοις, υπάρχουν (στις προχωρημένες πίστες), διάφοροι περίεργοι τύποι που πηγαινοέρχονται και σας κλείνουν το δρόμο, ή σας ανακατεύουν το παζλ που μόλις φτιάξατε. Σε δουλειά να βρισκόμαστε δηλαδή.

Η Psygnosis έχει πάρει μια πολύ απλή ιδέα («φτιάξε το παζλ») και την έχει διαμορφώσει κατάλληλα ώστε να φτιάχνει ένα πολύ εγκεφα-

NEVER MIND: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Τώρα, πού λέτε να οδηγεί αυτό το τετράγωνο; Πού βάζουμε αυτό το κομμάτι; Ωχ, μου τελειώνει και ο χρόνος. Βοήθειααααα!!!
Σε παιδεύει λίγο, αλλά το ευχαριστιέσαι. Και μην ακούσω κανέναν να γκρινιάζει για τη δυσκολία!!!

Δ. Παυλής

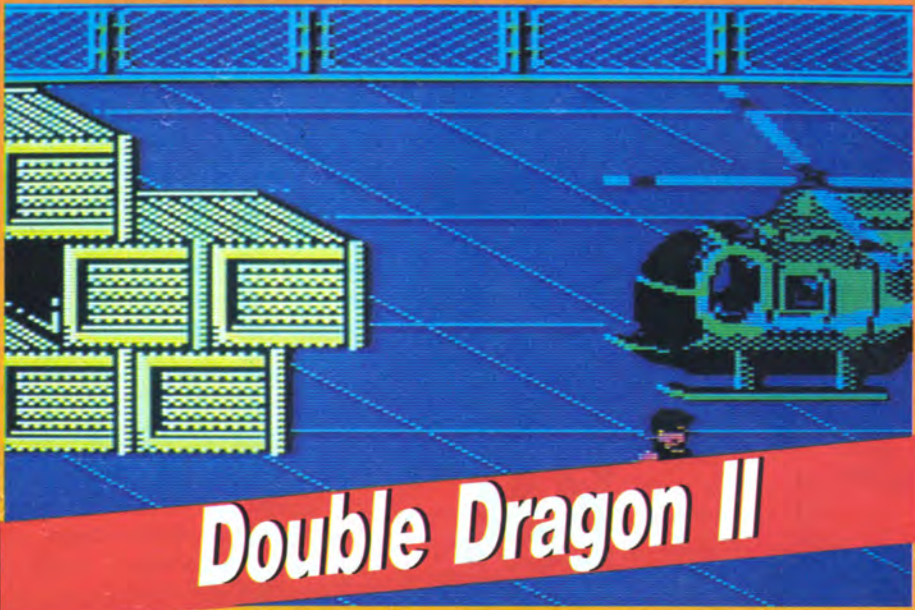
λικό, δύσκολο, αλλά και ενδιαφέρον παιχνίδι. Ο χρόνος στις πρώτες πίστες ίσως σας φανεί υπερβολικά λίγος, αλλά καθώς το επίπεδο δυσκολίας ανεβαίνει, ο χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας είναι περισσότερος.



Το Never Mind είναι πραγματικά πολύ αξιόλογο. Απαιτεί από τον παίκτη να έχει αντίληψη, γρήγορο μάτι, και να κάνει τη σωστή κίνηση στη σωστή στιγμή. Απ' την άλλη, καταφέρνει πολύ καλά να σας δίνει την αντίληψη των τριών διαστάσεων που κινείστε. Το έδαφος είναι χωρισμένο σε τετραγωνάκια για να βρίσκετε τις ευθείες, και η κίνηση είναι directional, σαν αυτή του Knightlore και των παρόμοιων παιχνιδιών.

Φυσικά είναι χωρισμένο σε πίστες, καθεμία με το δικό της κωδικό. Έτσι, αν φτάσετε στη δέκατη πίστα, δίνετε τον κωδικό στην αρχή, και το παιχνίδι σας πηγαίνει κατευθείαν στη δέκατη πίστα. Ανακεφαλαιώνοντας, μπορούμε να πούμε ότι το Never Mind είναι ένα αρκετά παράξενο παιχνίδι, και ότι πρέπει να είστε από εκείνους που ψάχνουν λίγο το game πριν αποφασίσουν αν τους αρέσει ή όχι. Πάντως, είναι πάρα πολύ καλό.
(Το είδαμε σε Amiga).

9.5 ΓΡΑΦΙΚΑ
9.4 ΗΧΟΣ
9.6 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ
9.5 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Double Dragon II

Είδος **BEAT 'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM ■ AMSTRAD ■ COMMODORE ■ PC ■ ATARI ST ■ AMIGA** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ**
Κατασκευαστής **VIRGIN/MASTERTRONIC** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Είναι βέβαιο ότι θα θυμάστε τους αγώνες που είχατε κάνει στο Double Dragon, για να σώσετε την αγαπημένη σας από τα χέρια των κακών απαγωγέων της. Τελικά, οι αγώνες σας στέφθηκαν μεν από επιτυχία, αλλά φαίνεται ότι δεν εξοντώσατε όλους τους εθχρούς σας, γιατί αυτοί έχουν πλέον ανασυνταχθεί και επέστρεψαν δρυμίτεροι. Έτσι τώρα, θα πρέπει να ξαναρχίσετε τους αγώνες σας και πάλι από την αρχή, ώστε να απαλλαγείτε μια για πάντα από τους εθχρούς σας.

Όπως και στο Double Dragon, πρέπει να εξοντώσετε όλους τους αντιπάλους σας, περνώντας μέσα από τα επίπεδα του παιχνιδιού, ώστε να φτάσετε στον πολυπόθητο στόχο σας. Μπορείτε να αναλάβετε μόνοι σας την αποστολή, ή από κοινού με κάποιο φίλο σας. Στη δεύτερη περίπτωση, το παιχνίδι γίνεται σαφώς πιο ενδιαφέρον, αφού μπορείτε να συνεργάζεστε, ή να χτυπάτε ο ένας τον άλλον (κατά λάθος πάντα). Στο two player game, οι κακοί θα είναι φυσικά περισσότεροι.

Οι εχθροί σας είναι διαφόρων τύπων: Οι πιο ακίνδυνοι είναι αυτοί που εμφανίζονται αρχικά, και προσπαθούν να σας πετύχουν κάνοντας τούμπες. Μπορείτε όμως εύκολα να τους αποφύγετε, και να τους ανταποδώσετε την αβρότητα. Πιο κάτω, εμφανίζονται κάποιες κυρίες που κρατάνε σιδερόμπαλες (αντί για μαστίγια που κρατούσαν στο original Double Dragon), κάποιοι κύριοι που εκσφενδονίζουν κιβώτια εναντίον σας, και κάποιοι άλλοι που σας πετάνε μαχαίρια ή ακόμη και τσεκούρια. Όλοι αυτοί είναι επικίνδυνοι, αλλά αν καταφέρετε να τους χτυπήσετε πρώτοι, τότε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα όπλα που θα αφήσουν, καθώς πέφτουν στο έδαφος. Στο τέλος κάθε level, όπως θα περιμένατε, βρίσκεται ο μεγάλος κακός, τον οποίο πρέπει να χτυπήσετε για αρκετή ώρα, προκειμένου να περάσετε στο επόμενο level. Φυσικά, όλα αυτά πρέπει να γίνουν μέσα σε καθορισμένο χρόνο, αλλιώς θα πρέπει να ξεχάσετε μια από τις τρεις ζωές σας.

DOUBLE DRAGON II: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ακόμα ένα Double Dragon, για εκείνους που δεν βαρέθηκαν ακόμα να δέρνουν... ποικιλοτρόπως! Αν έχετε κουραστεί εγκεφαλικά μετά το τελευταίο adventure, ή αν περιμένετε να δείτε το ματς στην τηλεόραση, τότε φορτώστε και ξεσπάστε. Δεν χρειάζεται μυαλό ούτε ιδιαίτερη στρατηγική, αλλά ρεφλέξ και καλά χειριστήρια.

Γ. Κυπαρίσσης

Το παιχνίδι διαθέτει όμορφα background graphics, που σκρολάρουν ομαλότατα. Τα sprites είναι κάπως χοντροκομμένα, αλλά το animation τους αποζημιώνει ως ένα βαθμό γι 'αυτό. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι το ισχυρότερο σημείο του με in-game tune και αρκετά ηχητικά εφέ. Το gameplay καλό σε one player mode και ακόμη καλύτερο με δύο παίχτες, ίσως θα έπρεπε να ήταν λίγο πιο πρωτότυπο. Το Double Dragon II δεν θα απογοητεύσει κανέναν από τους φίλους των beat 'em ups.
(Το είδαμε σε Commodore).

7.3 ΓΡΑΦΙΚΑ	7.7 ANIMATION
8.6 ΗΧΟΣ	7.9 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ
7.5 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	7.8 ΓΕΝΙΚΑ



Mega Mix

Είδος **ARCADE COMPILATION** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ** Κατασκευαστής **OCEAN** Διάθεση **THIRD WAVE**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Οι συλλογές παιχνιδιών (compilations κατά το... ελληνικότερον!) αποτελούσαν πάντα ευκαιρία για μια καλή αγορά. Το Mega Mix είναι μια συλλογή που περιέχει τέσσερα παιχνίδια τα οποία πούλησαν αρκετά.

Ξεκινάμε με το Operation Wolf ένα shoot 'em up παιχνίδι που πέρασε από τα arcades στους υπολογιστές σχετικά γρήγορα, και παίχτηκε μανιωδώς. Η υπόθεσή του είναι αρκετά απλή: Είστε ένας στρατιώτης που πρέπει να πυροβολεί όλους όσους εμφανίζονται στην οθόνη και έχουν απειλητικές διαθέσεις. Η οθόνη σκρολάρει πλάγια, και οι κακοί εμφανίζονται από παντού. Σκοτώνοντάς τους, κερδίζετε όχι μόνο πόντους, αλλά και τα απαραίτητα πυρομαχικά (σφαίρες, χειροβομβίδες κ.λπ.) για να συνεχίσετε το παιχνίδι. Το Operation Wolf πούλησε πάρα πολλά κομμάτια σε όλο τον κόσμο και απόκτησε φανατικούς θαυμαστές.

Το δεύτερο παιχνίδι της συλλογής είναι κάπως παλιότερο. Πρόκειται για το Barbarian II - The Dungeon of Drax. Πρόκειται για ένα unisex παιχνίδι, αφού αν έχετε βαρεθεί να παίζετε το ρόλο του Barbarian, μπορείτε να πάρετε την πριγκίπισσα Mariana και να βουτήξετε στην περιπέτεια. Σκοπός σας στο παιχνίδι, είναι να νικήσετε τον Drax, ο οποίος έχει καταφύγει στα σκοτεινά του υπόγεια, μετά την ήττα του στο Barbarian I. Όπλα σας τα φοβερά σας μπράτσα και το ιερό σας ξίφος. Βέβαια και Drax από τη μεριά του δεν κάθεται με σταυρωμένα χέρια.

Στέλνει όλους τους κακούς του να σας σταματήσουν, με τα γνωστά αιματηρά αποτελέσματα. Το Barbarian II κινείται μέσα στα γνωστά πλαίσια: Υπάρχει οριζόντιο scrolling, και έχετε στη διάθεσή σας μια πληθώρα αμυντικών και - κυρίως -επιθετικών κινήσεων, για να δείξετε σε μερικούς -μερικούς πόσα απίδια βάζει ο σάκκος. Από πλευράς γραφικών, πάμε πολύ καλά. Υπάρχουν πολλά και καλοσχεδιασμένα sprites, τα background graphics είναι ταιριαστά με το περιβάλλον της περιπέτειας, το animation και το scrolling είναι σωστά, και γενικώς δεν φαίνεται να υπάρχει κανένα πρόβλημα. Αν είστε φίλος αυτών των παιχνιδιών, το Barbarian II θα σας αρέσει.

Τρίτο κατά σειρά παιχνίδι είναι το The Real Ghostbusters. Το game αυτό κυκλοφόρησε πριν από την ταινία, και δεν έχει καμιά σχέση μαζί της. Προφανώς οι δημιουργοί του θέλησαν να εκμεταλλευτούν το όνομα "Ghostbusters". Η υπόθεση έχει να κάνει με φαντάσματα, γιατί αν δεν είχε, ε τότε θα είχαμε σοβαρές απορίες. Πρόκειται για ένα συνηθισμένο παιχνίδι, μάλλον shoot'em up, στο οποίο περνάτε πίστες και παγιδεύετε φαντάσματα. Απλά πραγματάκια δηλαδή. Εκείνο που σώζει το παιχνίδι από τη μετριότητα είναι τα ασυνήθιστα καλά γραφικά του. Πάλι καλά.

Το τελευταίο game της παρέας είναι το Dragon Ninja. Πρόκειται για ένα martial arts game, στο οποίο έχετε να αντιμετωπίσετε τα καλύτερα παιδιά: Ο καλύτερος έχει σκοτώσει τη μαμά του. Όμως, δεν είναι δυνατόν να επιτρέψετε να υπάρχουν τέτοιοι τύποι ζωντανοί. Έτσι, παίρνετε σβάρνα τις δύσκολες γειτονιές και ξαπλώνετε στη μαμά Γη όποιον δεν θέλει να συμμορφωθεί. Το Dragon Ninja είναι αρκετά καλό. Σας δίνει μια πληθώρα κινήσεων, και το control που ασκείτε είναι αρκετά πειστικό. Καλά είναι επίσης και τα γραφικά του, με μεγάλα sprites, καλό animation και σωστό scrolling.

Αν και τα περιεχόμενα του Mega Mix δεν είναι «τελευταίας εσοδείας», μπορούμε να πούμε πως στέκεται αρκετά ψηλά.

MEGA MIX: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Σε μια δύσκολη για συλλογές εποχή, το Mega Mix έχει να προσφέρει κάτι αξιόλογο, αφού δίνει τόσο best sellers όσο και αξιόλογα flash-backs. Βέβαια κανείς δεν μπορεί να έχει μόνο προτερήματα...
Γ. Κυπαρίσσης

8.9 ΑΞΙΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	8.9 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Shadow of the beast

Είδος **ARCADE** Υπολογιστής **AMIGA** Μορφή **ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατάσκευαστής **PSYGNOSIS** Διάθεση **DELTA COMPUTERS**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Ξεχάστε τους όμορφους και σωματώδεις ήρωες που ξέρατε ότι πρωταγωνιστούν στα παιχνίδια. Στο "Shadow of the beast" είστε ένα κτήνος. Όχι βέβαια με την έννοια που σας το λένε οι γνωστοί σας, αλλά αυτή τη φορά ένα πραγματικό κτήνος: Με κέρατα, πόδια κατσικιού και όλα τα σχετικά. Ο τραγοπόδαρος θεός Παν θα σας έμοιαζε αρκετά.

Ως κτήνος λοιπόν, θα πρέπει να κάνετε κάτι για να δικαιολογήσετε την κατάστασή σας - ας πούμε έναν άθλο. Το παιχνίδι αυτό σας προσφέρει μοναδική ευκαιρία να κατορθώσετε κάτι τέτοιο, στέλνοντάς σας ένα σωρό άλλα κτήνη να αντιμετωπίσετε. Τα κτήνη αυτά ανήκουν στις δυνάμεις του κακού, και συνεπώς πρέπει να εξοντωθούν. Όμως, όπως σε όλες τις μάχες μεταξύ καλού και κακού, πρέπει να προηγηθεί μια ανελέητη μάχη, πριν το καλό τελικά βασιλέψει. Και τη μάχη φυσικά θα τη δώσετε μόνος σας, εναντίον όλων (πάντως οι προγραμματιστές ήταν αρκετά καλοί, ώστε να ενσωματώσουν κάποια όχι ευκαταφρόνητη βοήθεια).

Το παιχνίδι είναι βασικά arcade: Προχωράτε στην οθόνη που σκρολάρει από αριστερά προς τα δεξιά και αντίστροφα, ή περιπλανιέστε σε λαβύρινθους, όπου η οθόνη σκρολάρει προς τέσσερις κατευθύνσεις. Το scrolling είναι γενικά εκπληκτικό: Στο ύπαιθρο, υπάρχουν 18 (δεκαοκτώ) επίπεδα scrolling (σύμφωνα με την Psygnosis), η ταχύτητά του είναι πολύ μεγάλη, και παρ' όλα αυτά είναι ομαλότατο. Στους λαβύρινθους το scrolling είναι σε δύο μόνο επίπεδα, και είναι το ίδιο ομαλό.

Το πρώτο πράγμα που θα προσέξετε στο παιχνίδι, πέρα βέβαια από τις εισαγωγικές οθόνες, είναι τα γραφικά και το scrolling. Για το scrolling τα είπαμε, ενώ όσον αφορά τα γραφικά, αυτά είναι πάρα πολύ καλά: Μεγάλου μεγέθους και σχεδιασμένα μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια. Εντύπωση κάνουν και τα sprites του παιχνιδιού, τα οποία είναι διαφόρων μεγεθών, όλα σχεδιασμένα με πολύ μεγάλη λεπτομέρεια, και το animation τους είναι σχεδόν τέλειο.

Ανάλογη εντύπωση κάνει και ο ήχος του παιχνιδιού: Πολύ ατμοσφαιρικός, υπάρχει μουσική που παίζει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, και αρκετά όμορφα ηχητικά εφέ. Τέλος, το gameplay του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλό, αλλά υπάρχουν δύο μικρά παράπονα: Πρώτον ότι το παιχνίδι είναι λίγο πιο δύσκολο απ' ό,τι θα 'πρεπε, και έτσι δεν μπορείτε να δείτε όλα τα εκπληκτικά γραφικά που διατίθενται. Δεύτερον (και σημαντικότερο) ότι υπάρχουν αρκετές διακοπές στη δράση του παιχνιδιού (για να φορτωθούν νέες πίστες), πολλές από τις οποίες γίνονται μόνο και μόνο για να δείτε ότι κάνατε λάθος που ήρθατε σ' αυτό το σημείο. Παρ' όλα αυτά όμως, το "Shadow of the beast" είναι πραγματικά εντυπωσιακό.

(Το είδαμε σε Amiga).

SHADOW OF THE BEAST: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

128 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη δεν είναι και λίγα. 18 επίπεδα scrolling είναι πολλά. Το παιχνιδάκι είναι φοβερό, αγαπητοί φίλοι. Να ήταν και λίγο ευκολότερο!!!
Γ. Κυπαρίσσης



ΓΡΑΦΙΚΑ	ANIMATION
9.6	9.5
ΗΧΟΣ	**ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ**
9.8	8.3
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	**ΓΕΝΙΚΑ**
8.2	9.3

SOFTWARE REVIEW



The Ninja Warriors

Είδος **BEAT 'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM – AMSTRAD – COMMODORE – AMIGA** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **VIRGIN/ MASTERTRONIC** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Για μια ακόμη φορά, η γη καταδυναστεύεται από κάποιο στυγνό τύραννο - αυτή τη φορά είναι τουλάχιστον γήινος. Είτε γήινος όμως είτε όχι, ένας τύραννος αποτελεί πάντα καλό στόχο για τις δυνάμεις του καλού, οι οποίες, φυσικά, δεν μπορούν να αντέξουν αυτή την κατάσταση, και έτσι αποφασίζουν να αναλάβουν δράση.

Ο ήρωας της ιστορίας μας είναι ένας ninja μαχητής, ο οποίος πρέπει να περάσει μέσα από έξι εχθρικές γραμμές, που είναι γεμάτες από εχθρούς, ώστε να φτάσει τέλος αντιμέτωπος με τον Bangler αυτοπροσώπως. (Bangler είναι το όνομα του τυράννου).

Ο ήρωάς μας ξεκινάει την αποστολή του οπλισμένος με μαχαίρια, με τα οποία μπορεί να σκοτώνει τους αντιπάλους που έρχονται σε κοντινή απόσταση, και ένα περιορισμένο αριθμό από shurikens, με τα οποία μπορεί να αυξήσει το πεδίο δράσης του. Όπως είπαμε, ο αριθμός των shurikens είναι περιορισμένος, οπότε πρέπει να χρησιμοποιηθούν εκεί που πραγματικά χρειάζονται. Μπορείτε όμως να αυξήσετε το απόθεμά σας, αν σκοτώσετε κάποιους συγκεκριμένους κακούς.

Η αποστολή σας χωρίζεται σε έξι επίπεδα. Τα επίπεδα σκρολάρουν από δεξιά προς τα αριστερά, και είναι αρκετά μεγάλα (σαν αποζημίωση για το χρόνο που περιμένετε να φορτώσει το επόμενο level, όταν έχετε έκδοση για κασέτα), και είναι γεμάτα από απλούς κακούς, κακούς που σας πυροβολούν, και κάποιους άλλους που πηδάνε πάνω σας (αυτοί αυξάνουν τα shuriken σας, αν βέβαια τους σκοτώσετε). Φυσικά υπάρχουν και οι μεγάλοι κακοί, που δεν εμφανίζονται όμως μόνο στο τέλος του level, αλλά μπορεί να εμφανιστούν οπουδήποτε μέσα σ' αυτό. Οι κακοί αυτοί είναι μια γιγαντιαία αράχνη, μια γυναίκα - ninja, ένα μεταλλικό χέρι, ένα ον, που εκτοξεύει φωτιά, νυχτερίδες, ρομπότ που σας πυροβολούν με lasers, ένα γιγαντιαίο τανκ και, τέλος, ο ίδιος ο Bangler. Οι κακοί αυτοί δεν αντιμετωπίζονται εύκολα, και κάποιοι απ' αυτούς μάλιστα δεν είναι δυνατόν να καταστραφούν: Πρέπει να κάνετε υπομονή, ώσπου να βαρεθούν και να φύγουν.

Τα background graphics του παιχνιδιού είναι πολύ καλά, και με αρκετή λεπτομέρεια. Το scrolling είναι πάρα πολύ ομαλό, και τα sprites είναι αρκετά καλά, αν και θα ήταν καλό να είχαν περισσότερη λεπτομέρεια. Ο ήχος είναι σε αρκετά καλά επίπεδα, και το gameplay το ίδιο. Λίγη ποικιλία όμως παραπάνω δεν θα έβλαπτε, μια και τα levels είναι πολύ μεγάλα, και από ένα σημείο και πέρα γίνονται μονότονα.

Αν είστε φίλος του είδους, τότε το "Ninja Warriors" θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας. (Το είδαμε σε Commodore).



THE NINJA WARRIORS: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Η ποικιλία των sprites είναι βασικό χαρακτηριστικό και πλεονέκτημα του παιχνιδιού. Κατά τα άλλα, τίποτε το αξιοσημείωτο, εκτός από τα γνωστά και τετριμμένα, τα οποία όμως είναι ό,τι πρέπει για τους οπαδούς του είδους. Πάρτε μια βαθιά ανάσα μετά το Shinobi, κουκουλωθείτε μέχρι τη μύτη, και ξεκινήστε.

Γ. Κυπαρίσσης

7.9 ΓΡΑΦΙΚΑ	8.6 ANIMATION
7.7 ΗΧΟΣ	8.1 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ
8.3 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8.2 ΓΕΝΙΚΑ



Fallen Angel

Είδος **BEAT 'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM – COMMODORE – AMIGA – IBM PC** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **SCREEN 7**

Διάθεση **DELTA COMPUTERS**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Το να έχεις έναν αδελφό, είναι οπωσδήποτε αρκετά ωραίο. Ωστόσο, το γεγονός αυτό μπορεί να αποτελέσει αφετηρία για μεγάλα δράματα.

Ειδικότερα αν ο αδερφός σου είναι αστυνομικός. Ειδικότερα αν σκοτωθεί την ώρα της υπηρεσίας του από ένα ναρκομανή. Είναι μετά δυνατόν να μην παρατήσεις τη δουλειά σου, για να βρεις ποιός σκότωσε το αδερφάκι σου;

Κάπως έτσι, ή μάλλον ακριβώς έτσι, είναι η ιστορία του Fallen Angel. Ο αδερφός του, γνωστός και σαν «πράσινο μπερέ», σκοτώθηκε από ένα ναρκομανή. Από τότε ο Fallen Angel γυρίζει στο μετρό, φορώντας το μπερέ του αδερφού του και προσπαθεί να ανακαλύψει το φονιά. Τυχαία ανακαλύπτει ένα δίκτυο διακίνησης ναρκωτικών και προσπαθεί να το εξαρθρώσει. Σε αυτό το σημείο αναλαμβάνετε εσείς το ρόλο του. Τριγυρνάτε μέσα στα τρένα και στους σταθμούς του υπόγειου σιδηρόδρομου και αντιμετωπίζετε τους διάφορους συμμορίτες που συναντάτε.



FALLEN ANGEL: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ε λοιπόν, δεν είναι κατάσταση αυτή, αγαπητοί αναγνώστες. Να παίρνεις το τρένο για να πας ήσυχος ήσυχος στο σπιτάκι σου, και ξαφνικά να βλέπεις έναν τύπο με πράσινο μπερέ να τσακίζει μερικούς άλλους.

Ωστόσο, το Fallen Angel είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι. Το ερώτημα είναι ως πότε θα παίζουμε παιχνίδια τύπου Double Dragon;

Γ. Κυπαρίσσης

Υπάρχουν διάφοροι τύποι που σας χτυπούν. Μερικοί απ' αυτούς μάλιστα δεν φαίνονται καθόλου ότι είναι κακοποιοί, αφού φορούν κοστούμι και κρατούν ομπρέλα! Έχετε στη διάθεσή σας αρκετές κινήσεις για να τους αντιμετωπίσετε, θα πρέπει όμως να είστε πολύ γρήγορος, και αυτό γιατί οι αντίπαλοι έρχονται από όλες τις μεριές.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κάτι λιγότερο από βαρετά. Είναι βέβαια καλοσχεδιασμένα, αλλά ό,τι βλέπετε στην πρώτη πίστα, επαναλαμβάνεται και στις άλλες, με διαφορετικούς συνδυασμούς. Η επιλογή των χρωμάτων είναι αρκετά καλή, αλλά της λείπει η ποικιλία.

Στο gameplay τώρα. Αν σας αρέσει να στέκεστε στο κέντρο μιας πίστας και να δέρνετε κακούς που σας έρχονται από παντού, έχει καλώς. Αλλιώς μάλλον θα βαρεθείτε. Απ' το παιχνίδι λείπουν αυτά που ονομάζουμε «εναλλασσόμενες παραστάσεις», αφού κινείται όλο στο ίδιο μοτίβο. Αν το Fallen Angel ήταν η πρώτη κυκλοφορία της σειράς τέτοιων παιχνιδιών, θα ήταν πολύ πετυχημένο. Όμως δεν είναι, και επιπροσθέτως δεν μας προσφέρει τίποτα καινούργιο - χωρίς να είναι άσχημο.
(Το είδαμε σε Amiga).

7.9 ΓΡΑΦΙΚΑ	8.0 ΗΧΟΣ
8.3 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ	8.1 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Myth

Κατασκευαστής **SYSTEM 3** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Είδος **ARCADE - ADVENTURE** Υπολογιστής **COMMODORE 64** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ**

Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ

Και μέσα στο γενικό χάος, τις οικολογικές καταστροφές, τις επαναστάσεις και τα άλλα γεγονότα που συμβαίνουν στον πλανήτη μας αυτόν τον καιρό, υπάρχει κάποιος που ισχυρίζεται ότι ξέρει...την αιτία όλων των κακών. Πρόκειται για την System 3. Οι υπεύθυνοί της υποστηρίζουν ότι για όλα αυτά φταίει ένας κακός θεός της αρχαίας μυθολογίας, ονόματι Dameron, ο οποίος μέχρι το τέλος της δεκαετίας θα έχει ξεκαθαρίσει όλους τους λογαριασμούς του με το



ανθρώπινο γένος. Με άλλα λόγια, ο κύριος Dameron δεν ανέχεται να είναι αναπληρωματικός θεός.

Το ωραίο είναι ό,τι σε όλα αυτά, πάλι είστε ανακατεμένοι εσείς. Η πρόσφατη μετάφραση των παπύρων με τους χρησμούς, η οποία βρέθηκε στον τάφο των βασιλέων της μυθικής Φλοππυΐας, αναφέρει καθαρά τον άνθρωπο που θα αναλάβει τη δύσκολη αποστολή της ανατροπής του τρομοκράτη θεού: «Και το όνομα αυτού χρήστης, και θα διαβάζει έντυπον για home micros». Και η προφητεία πρέπει να επαληθευθεί...

Ξεκινάτε λοιπόν, προσπαθώντας να αλλάξετε τον ρουν της ιστορίας και να επαναφέρετε το παρελθόν έτσι όπως ήταν πριν επέμβει ο Dameron. Θα πρέπει να δώσετε μάχη για το παρόν και το μέλλον, αν θέλετε να είναι ρόδινο (και να δείτε ποιό επιτέλους θα είναι το home του 2000). Αυτό που σας περιμένει, είναι μια στρατιά από άγρια τέρατα που παραμονεύουν στις θύρες του χρόνου. Τέσσερις «χρονο-περιοχές» θα πρέπει να εξερευνήσετε:

Η πρώτη είναι η αρχαία Ελλάδα. Μπαίνετε στα άδυτα του κάτω κόσμου, αντιμέτωποι με σκελετούς, όρνεα και ερινύες. Το μόνο σας όπλο είναι αρχικά η γροθιά σας, μέχρι να βρείτε κάποιο σπαθί, και σκοπός σας να εξοντώσετε την πολυκέφαλη Ύδρα. Αν βρείτε κάποιο άλλο όπλο, θα μπορέσετε να νικήσετε στη μάχη με τη Γοργόνα. Εάν όλα πάνε καλά, θα τρέξετε μέσα στο χρόνο μέχρι την εποχή των Βίκινγκς, όπου σας περιμένουν καλικάντζαροι, ξωτικά και ένας αθάνατος δράκος, ο οποίος όμως δεν είναι το τέλος. Το τέλος (της πίστας και μάλλον το δικό σας) είναι ο φοβερός Θωρ, θεός του Κεραυνού, αυτοπροσώπως. Εάν νίκη - τότε γρήγορα στην Αίγυπτο. Μπαίνετε στην πυραμίδα, βρίσκετε το Μάτι της Ατούμα, περνάτε άθικτος τις παγίδες (ένας λόγος είναι' δεν είμαστε Ιντιάνα Τζόουνς) και βάζετε τον Φαραώ Τουταγχαμών στη θέση του. Κάπου εδώ είστε έτοιμος για την τελική αναμέτρηση με τον Dameron. Μπρρρ...

Το αποτέλεσμα όλων αυτών είναι ένα ατμοσφαιρικό παιχνίδι με υπόθεση, δράση, πολύ καλά γραφικά, αλλά ακόμα ωραιότερο animation. Παράξενο το γεγονός ότι το Myth κυκλοφορεί αμέσως μετά από ένα άλλο παιχνίδι της εταιρίας, το Tusker. Όμως με το Myth, η System 3 πήρε τις κριτικές με το μέρος της. Να σταθώ ξανά στο animation: Οι κινήσεις του ήρωά σας και των τεράτων είναι σίγουρα αποτέλεσμα πολλής μελέτης και γραφικής δουλειάς (τουλάχιστον στον Commodore όπου παίξαμε το παιχνίδι). Για την ακρίβεια, το παιχνίδι είναι beat'em up/arcade adventure, άρα πολύ εθιστικό, και θα σας κρατήσει απασχολημένους για καιρό. Μπράβο στην System 3, η οποία μετά από αρκετό καιρό επαναφέρει τα arcade adventures στη μόδα.
(Το είδαμε σε Commodore).

MYTH: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Δεν μπορώ να πω ότι δεν με τρόμαξαν τα τέρατα του Myth. Μπροστά στην αθάνατη κακία τους, τι να κάνει ένας θνητός; Γιατί τα λέω όλα αυτά; Γιατί αν κατορθώσετε να ορθοποδήσετε μετά τα απανωτά game-overs, τότε το Myth θα σας αρέσει. Αν το κατορθώσετε...
Δ. Παυλής

9.1	7.8
ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ
9.5	9.4
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	ΓΕΝΙΚΑ



CHASE H.Q.
WAK-0
ocean
Ανακαλύψτε τα
PIXELοσημα
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ
ThirdWave
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3601761.

PIXEL Software Boutique



MEGA MIX

Μια πολύ δυνατή συλλογή: Barbarian II, Dragon Ninja, Real Ghostbusters και Operation Wolf.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P129SC	3000	2700
Κασέτα για Commodore	P129CC	3000	2700
Κασέτα για Amstrad	P129AC	3000	2700

CHRONO QUEST

Ταξίδι μέσα στο χρόνο. Θα τα καταφέρετε;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για IBM	DP133PC	3700	3350
Δισκέτα για Amiga	DP133CA	3700	3350

OUTLANDS

΄Οσοι έπαιξαν με αυτό το game, δεν μετάνιωσαν. Απλώς έφυγαν πολύ μακριά...

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για IBM	DP134PC	3400	3050
Δισκέτα για Amiga	DP134CA	3400	3050

FALLEN ANGEL

Αν κάπου δείτε ένα πράσινο μπερέ, να ξέρετε ότι ο εχθρός του εγκλήματος είναι εκεί.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	DP135SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	DP135CC	1800	1650
Δισκέτα για Commodore	DP135CD	2400	2150
Δισκέτα για Atari ST	DP135ST	3400	3050
Δισκέτα για Amiga	DP135CA	3400	3050
Δισκέτα για IBM	DP135PC	3700	3350

BALLISTIX

Οι μπάλες δεν είναι μόνο για αθλητισμό.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για IBM PC (CGA ήEGA)	DP139PC	3700	3350

NEVER MIND

Φαίνεται σαν ένα απλό puzzle game. Αλλά δεν είναι.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	DP136ST	3400	3050
Δισκέτα για Amiga	DP136CA	3400	3050
Δισκέτα για IBM (μόνο με EGA)	DP136PC	3700	3350

JAWS

Σίγουρα κανείς δεν θέλει να καταλήξει στην κοιλιά ενός καρχαρία. Το θέμα είναι αν μπορεί.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	DP137ST	3400	3050
Δισκέτα για Amiga	DP137CA	3400	3050
Δισκέτα για Amstrad	DP137AD	2400	2150
Κασέτα για Spectrum	DP137SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	DP137CC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	DP137SC	1800	1650

BATMAN

Ο φοβερός ήρωας των κόμικς, στο νέο game με θέμα παρμένο απ' την τελευταία ταινία.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P106SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P106AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P106AD	2400	2150
Δισκέτα για Amiga	P106CA	3500	3150

BEACH VOLLEY

΄Ενα πολύ καλό volley game. Θα σας συναρπάσει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	P106CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari	P106ST	3500	3150

OPERATION THUNDERBOLT

Είστε σκληροί κομάντος; Αποδείξτε το!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P121SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P121AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P121CC	1800	1650
Δισκέτα για Commodore	P121CD	2000	1800
Δισκέτα για Amstrad	P121AD	2400	2150
Δισκέτα για Atari	P121ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	P121CA	3500	3150

THE UNTOUCHAB-LES

Μετά την ταινία, ένα συγκλονιστικό game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P118SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P118CC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P118AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P118AD	2400	2150
Δισκέτα για Commodore	P118CD	2000	1800

NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που χαλάει κόσμο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P108SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P108AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P108CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P108AD	2400	2150
Δισκέτα για Atari ST	P108ST	3500	3150

CHASE H.Q.

΄Ενα πολύ καλό coin-op conversion game. Μόνο για παίκτες με πείρα...

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P120SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P120CC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P120AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P120AD	2400	2150
Δισκέτα για Commodore	P120CD	2000	1800
Δισκέτα για Atari ST	P120ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	P120CA	3500	3150

CABAL

Μετά τα arcade rooms, το πολύ καλό αυτό παιχνίδι και στους υπολογιστές.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P119AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P119AD	2400	2150

KICK OFF

Ετοιμαστείτε για ένα απ' τα καλύτερα football games που έχετε δει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP069SC	1800	1600
Κασέτα για Commodore	GP069CC	1800	1600
Κασέτα για Amstrad	GP069AC	1800	1600
Δισκέτα για Amstrad	GP069AD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP069ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP069CA	3500	3150
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP069PC5	3500	3150

HARD DRIVIN'

Αν είστε από τους σκληρούς οδηγούς, τότε το game αυτό είναι για σας ό,τι πρέπει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP114SC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP114AC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP114CC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP114AD	2550	2300
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP114PC5	3500	3150

GHOST-BUSTERS 2

΄Ενα game με θέμα παρμένο από τη δημοφιλή αυτή ταινία.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP113SC	2000	1800
Κασέτα για Amstrad	GP113AC	2000	1800
Κασέτα για Commodore	GP113CC	2000	1800
Δισκέτα για Amstrad	GP113AD	2550	2300

MYTH

Ταξίδι σ' ένα μυθικό αλλά και επικίνδυνο κόσμο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP126SC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP126AC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP126CC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP126AD	2550	2300

CAPTAIN FIZZ

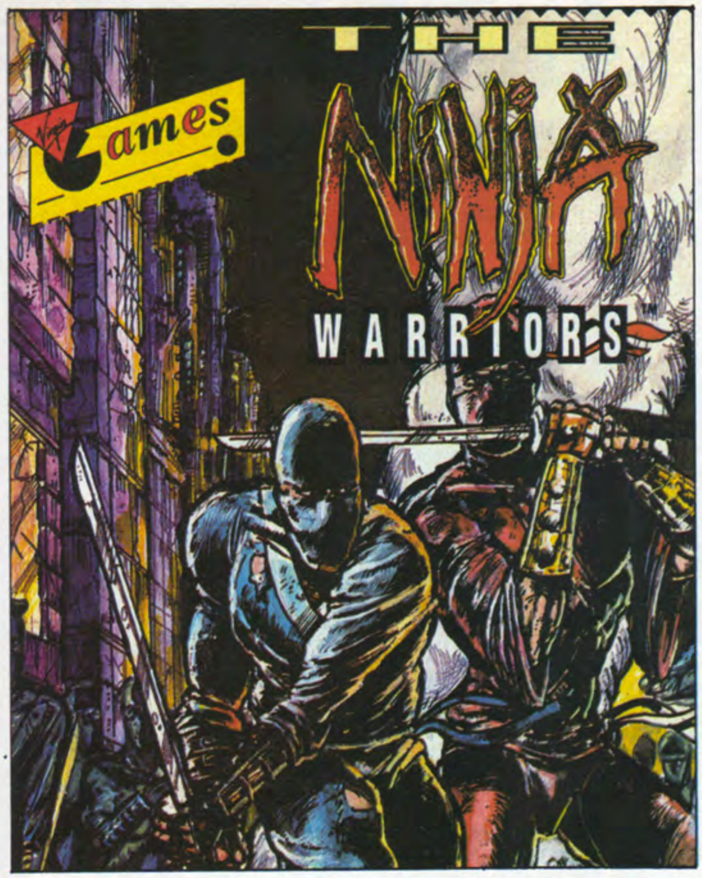
Ποιός είναι ο μυστηριώδης Captain Fizz;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	DP128ST	3400	3100
Δισκέτα για Amiga	DP128CA	3400	3100
Δισκέτα για Commodore	DP128CD	2600	2350
Κασέτα για Spectrum	DP128SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	DP128CC	1800	1650

BAAL

΄Ενα απ' τα πιο παράξενα games της Psygnossis.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	DP127ST	3400	3100
Δισκέτα για Amiga	DP127CA	3400	3100
Δισκέτα για Commodore	DP127CD	2600	2350
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	DP127PC5	3700	3350
Δισκέτα 3.5" για IBM	DP127PC3	3700	3350
Κασέτα για Commodore	DP127CC	1800	1650



• Τώρα μπορείτε και εσείς
να αποκτήσετε μερικά
απ' τα παιχνίδια των ονείρων σας,
χωρίς να βγείτε καν απ' το σπίτι σας.

• Κάθε μήνα στις σελίδες αυτές
θα βρίσκετε
μερικά απ' τα καλύτερα computer games,
τα οποία μπορείτε
να παραγγείλετε.

• Πώς?
Απλά συμπληρώστε
το παρακάτω κουπόνι και στείλτε το
στη διεύθυνση:

Προς Περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44
11742 Αθήνα

• *Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ*

NINJA WARRIORS

Οι πολεμικές τέχνες είναι ο μόνος τρόπος επιβίωσης σε αυτό το game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP130SC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP130AC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP130CC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP130AD	2550	2300
Δισκέτα για Amiga	GP130CA	2550	2300

TEST DRIVE II (THE DUEL)

Το φοβερό αυτό driving game, σε νέα έκδοση.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP131SC	2000	1800
Κασέτα για Commodore	GP131CC	2000	1800
Κασέτα για Amstrad	GP131AC	2000	1800
Δισκέτα για Amstrad	GP131AD	2550	2300
Δισκέτα για Amiga	GP131CA	2550	2300
Δισκέτα για IBM	GP131PC	3500	3300

HIGH STEEL

Ένα πολύ ενδιαφέρον arcade game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για SPECTRUM	DP138SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	DP138CC	1800	1650
Δισκέτα για Commodore	DP138CD	2400	2150

THE CYCLES

Τα κράνη, τα γάντια και τις δερμάτινες στολές σας. Το game αυτό δεν αστειεύεται.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP132CA	2550	2300
Δισκέτα για IBM	GP132PC	3500	3300

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικο περιθωριο αποστολης. 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______

Τ.Κ. ______ ΠΟΛΗ ______ ΤΗΛ. ______

Είμαι άνω των 18 ετών.
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομηστε το κουπονι στη διευθυνση:

Περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPECIAL



του Α. Λεκόπουλου

21ος αιώνας. Οι κυβερνήσεις του πλανήτη Γη, παρ' όλες τις προσπάθειές τους δεν κατάφεραν ν' αποφύγουν τον Τρίτο Παγκόσμιο Πόλεμο. Ευτυχώς δεν χρησιμοποιούνται πυρηνικά όπλα, και οι μάχες διεξάγονται με συμβατικούς εξοπλισμούς. Φυσικά, χρησιμοποιούνται όλα τα τελευταία τεχνολογικά επιτεύγματα στον τομέα των όπλων. Στον αέρα κυριαρχούν οι καλύτεροι πιλότοι, και εκείνοι που έχουν τη μεγαλύτερη ψυχραιμία. Φυσικά εσείς είστε ένας από αυτούς...

Κάπως έτσι η Ocean σας βάζει στο πνεύμα του F-29 Retaliator. Η εταιρία αυτή δεν είχε βγάλει μέχρι τώρα κανένα flight siumlator. Οφείλουμε όμως να ομολογήσουμε ότι το ντεμπούτο της στο χώρο αυτό είναι αρκετά εντυπωσιακό. Έτσι, μέχρι τώρα είχαμε το Falcon F-16, το F-16 Combat Pilot, το F-18 Interceptor, το F-15 Strike Eagle και γενικώς όλα τα ... F. «Άλλο ένα F, λοιπόν», θα σκεφτεί κάποιος. Με όλα αυτά τα παιχνίδια που υπάρχουν στο χώρο των air combat simulators, θα πρέπει, για να επιβιώσει κάποιο καινούργιο, να είναι πολύ καλό. Πιστεύουμε ωστόσο πως το F-29 Retaliator έχει τα φόντα να καταφέρει κάτι τέτοιο. Προχωρούμε λοιπόν κάνα - δύο δεκαετίες μπροστά, για να δούμε πώς θα αισθάνονται οι πιλότοι μαχητικών αεροπλάνων τότε.

ΤΑ ΑΕΡΟΠΛΑΝΑ

Αν και το παιχνίδι ονομάζεται F-29 Retaliator, υπάρχει άλλο ένα αεροπλάνο στο παιχνίδι. Πρόκειται για το Lockheed F-22 Advanced Tactical Fighter. Και τα δύο αεροσκάφη είναι τελευταίας τεχνολογίας και κουβαλούν επάνω τους μερικά από τα πιο σύγχρονα διαμάντια της πανάρχαιας τέχνης του πολέμου.

Ας αρχίσουμε από το Grumman F-29 Multi-Role Fighter, το οποίο πηγαίνει λίγο γρηγορότερα από το αυτοκίνητο του μπαμπά σας. Ακόμα και με φουλ φορτίο πιάνει το 1,5 Mach - και χωρίς να χρησιμοποιεί το afterburner του. Πετάει αρκετά ψηλά και φτάνει τα 70.000 πόδια, οπότε δεν σας συνιστούμε να πηδήξετε πριν να σιγουρευτείτε ότι το αλεξίπτωτό σάς θα λειτουργήσει όταν θελήσετε. Αλήθεια, ξέρετε τι ταχύτητες πιάνει ένας άνθρωπος 65 κιλών, όταν πέφτει με ελεύθερη πτώση από 70.000 πόδια; Είναι λένε καλή μέθοδος αδυνατίσματος αυτή. Ειδικά δε όταν φτάσει στο έδαφος, είναι ... άλλο πράγμα!

Τέλος πάντων. Το F-29 είναι εξοπλισμένο με μερικά δύσκολα συστήματα για να μην το πιάνουν τα αντίπαλα ραντάρ, και μπορεί να σηκώσει αρκετά κιλά πυρομαχικών και air - to

REVIEW

-air/surface πυραύλων. Είναι ευέλικτο και τόσο «απλό» στη χρήση του, που οι πιλότοι οι οποίοι θα πετάξουν με αυτό, περνούν ειδικές εξετάσεις και γυμνάσια. Θα πρέπει να αισθάνονται πάντως αρκετά όμορφα, όταν οδηγούν ένα αεροσκάφος αξίας αρκετών δισεκατομμυρίων δολαρίων.

Το F-22, τώρα, πηγαίνει και αυτό γρηγορότερα από το αυτοκίνητο του μπαμπά σας, αφήστε που είναι πιο οικονομικό. Μπορεί να πετάξει από 720-900 μίλια (από 1.100 ως 1.400 περίπου χιλιόμετρα), χωρίς να χρειαστεί ανεφοδιασμό. Ανεπίσημα στοιχεία αναφέρουν ότι καίει 3 το χιλιόμετρο. Οικονομία έτσι; Μόνο που τα 3 είναι χιλιάρικα!

Το αεροσκάφος διαθέτει μηχανές Pratt & Whitney XF 119, οι οποίες μπορούν - εκτός από επιταχυντήρες - να χρησιμεύσουν και σαν φρένα. Επίσης, είναι εφοδιασμένο με μερικά onboard computers, που το κάνουν αρκετά pilot -friendly. Χωρίς τους υπολογιστές αυτούς, θα ήταν αρκετά δύσκολο (για να μην πούμε αδύνατο) να κυβερνήσει κανείς ένα τέτοιο τέρας.

ΤΑ ΟΠΛΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Ως γνωστόν, υπολογιστής χωρίς οθόνη δεν είναι τίποτα. Σύμφωνα με αυτή τη λογική, αεροσκάφος χωρίς όπλα είναι και αυτό τίποτα. Το F-29 Retaliator σας επιτρέπει να εφοδιαστείτε με μερικά από τα ισχυρότερα αμυντικά συστήματα και μερικά από τα δυνατότερα όπλα. Τα εφόδιά σας χωρίζονται σε δύο κατηγορίες:
Πύραυλοι αέρος - αέρος:
AIAAM FIREBOLT. Πρόκειται για έναν από τους καλύτερους επιθετικούς πυραύλους, που μπορεί να χτυπήσει στόχο σε απόσταση μέχρι και 130 μίλια. Αναπτύσσει ταχύτητες μέχρι και 5 Mach, και οι ειδικοί παρατηρητές λένε ότι είναι ένας από τους τελειότερους "seek and destroy" πυραύλους που υπάρχουν.
AIM 9M-R-SIDEWINDER. Άλλος καλός κύριος κι αυτός. Είναι ο καλύτερος και ο πιο εξελιγμένος πύραυλος της οικογένειας των sidewinders. Διαθέτει ενσωματωμένο υπέρυθρο ανιχνευτή και μπορεί να χτυπήσει στόχο σε απόσταση μέχρι και 11 μίλια. Αναπτύσσει ταχύτητες μέχρι και 3 Mach.

BACK WINDER 9X. Μπαίνει στο κάτω μέρος του αεροσκάφους και μπορεί να χτυπήσει μόνο κοντινούς στόχους. Η ακτίνα δράσης του είναι μέχρι 6 μίλια και η ταχύτητά του μέχρι 3 Mach.

Πύραυλοι αέρος - εδάφους:
MRASM CRUISE MISSILE: Ίσως ο ισχυρότερος air to surface πύραυλος που υπάρχει. Μετά την εκτόξευσή του, πετάει πάνω από το στόχο και εκτοξεύει με τη σειρά του μικρότερες βόμβες, που καταστρέφουν το στόχο. Λόγω του ότι μπορεί να πλήξει στόχους σε απόσταση











μέχρι και 370 μίλια, χρειάζεται λίγη προσοχή στη σκόπευση. «Τρέχει» μέχρι 650 μίλια την ώρα (περίπου 1.000 kmh).
ASALM. Η λέξη αποτελείται από αρχικά που σημαίνουν Advanced Strategic Air Launched Missile. Είναι ικανός να πλήξει οποιαδήποτε μορφή επίγειου στόχου. Όλα αυτά σε απόσταση μέχρι και 700 μίλια, τρέχοντας με ταχύτητες ανάμεσα στα 3,5 και 4,5 Mach.

CSW. Conventional Stand-off Weapon. Αυτό σημαίνουν τα παραπάνω αρχικά. Είναι ένας πύραυλος που μπορεί να ξεχωρίσει ένα τανκ από ένα φορτηγό. Μεταφέρει 20 «υποπυραύλους», τους οποίους μπορεί να εκτοξεύσει (ξεχωριστά ή όλους μαζί) σε κάποιους στόχους, μόλις φτάσει στον προορισμό του. Η ακτίνα δράσης του φτάνει τα 30 μίλια και η ταχύτητα του το 1,1 Mach.

SPECIAL REVIEW







Εκτός όμως από τα παραπάνω όπλα, το παιχνίδι σας δίνει τη δυνατότητα να εφοδιαστείτε και με πυραύλους MRASM AGM-109K ή και με ASLAM BDM. Φυσικά, δεν λείπουν και τα απαραίτητα πολυβόλα για τις δύσκολες μέρες. Σε αυτό το σημείο, θα πρέπει να πούμε μερικά πράγματα περί πλεονεξίας. Τι σημαίνει αυτό; Τα αεροσκάφη, όσο σύγχρονα και αν είναι και όσο δυνατούς κινητήρες και αν έχουν, με το βάρος γίνονται κάπως δυσκίνητα. Και μπορεί το F-29 σας να είναι ό,τι πιο ευκίνητο πετάει αυτή τη στιγμή, δεν ξέρω όμως τι μπορείτε να κάνετε με ένα MIG-29 (ελαφρύτερο κατά μερικές εκατοντάδες κιλά) κολλημένο στην ουρά σας. Θέλω να καταλήξω στο ότι κάθε αποστολή απαιτεί και διαφορετικό εξοπλισμό. Πριν ξεκινήσετε, ζυγίστε την κατάσταση και πάρτε μαζί σας όποια όπλα κρίνετε απολύτως απαραίτητα (με κάποιο περιθώριο προς τα επάνω βέβαια) και τίποτα άλλο. Μην ξεχνάτε πως οι βετεράνοι πιλότοι, σε επικίνδυνες στιγμές, δεν διστάζουν να πετάξουν αχρησιμοποίητο οπλισμό, προκειμένου να αποκτήσουν ευκινησία.

Να πούμε όμως και δύο λόγια για τα αμυντικά συστήματα που σας δίνει το Retaliator: Το αεροσκάφος σας, λοιπόν, μπορεί να μπει σε Stealth mode για να ξεγελάσει τα εχθρικά ραντάρ, και μπορεί να φτάσει στο μέγιστο της ταχύτητάς του σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα (Supercruise thrust). Το γεγονός αυτό σας δίνει το πλεονέκτημα να μπορείτε - με μια απότομη επιτάχυνση - να βγείτε από την πορεία κάποιου πυραύλου, ή να κάνετε έναν πολύ γρήγορ ελιγμό, για να βρεθείτε πίσω από κάποιον αντίπαλο. Φυσικά, υπάρχουν και όλα τα υπόλοιπα συστήματα που χρησιμοποιούσαμε όταν είμασταν μικροί: Chaffs, flares, προειδοποιήσεις για το αν έρχεται πύραυλος, και γενικά οτιδήποτε μπορεί να σας ειδοποιήσει έγκαιρα για τον κίνδυνο.

ΤΑ ΣΕΝΑΡΙΑ

Για να μη βαρεθείτε, το F-29 Retaliator σας έχει αρκετά διαφορετικά πράγματα να κάνετε. Ο Τρίτος Παγκόσμιος Πόλεμος εξελίσσεται (κατά το παιχνίδι) σε τρία διαφορετικά μέτωπα σε όλο τον κόσμο, ενώ υπάρχει και ένα τέταρτο, για να εξασκηθείτε:

ARIZONA. Εδώ βρίσκεται το πεδίο βολής της Αμερικάνικης Αεροπορίας. Χίλια τετραγωνικά μίλια έρημης καυτής έκτασης, όπου μπορείτε να εξασκηθείτε άνετα. Υπάρχουν τηλεκατευθυνόμενα οχήματα, κινητοί στόχοι και εικονικές πετρελαιοπηγές ή στρατόπεδα, πάνω στα οποία μπορείτε να προβάρετε τι θα κάνετε στους αντιπάλους. Σε αυτό το στάδιο έχετε άπειρα όπλα, και οι αντίπαλοι δεν σας ανταποδίδουν τα πυρά.

MIDDLE EAST. Εδώ θα πρέπει να υποστηρίξετε τα στρατεύματα ενός φιλικού Μεσανατολικού κράτους. Η μάχη εξελίσσεται σε δύο μέτωπα: Υπάρχουν σκληρές μάχες πυροβολικού στα νοτιοδυτικά, και συγκρούσεις στρατευμάτων στα νοτιοανατολικά. Αν και το κράτος που υποστηρίζετε, υπερέχει αριθμητικά σε στρατεύματα, φαίνεται πως δεν έχει τους κατάλληλους ηγέτες, και έτσι βρίσκεται στη θέση του ηττημένου. Για να φέρετε σε πέρας την αποστολή αυτή, θα πρέπει να καταρρίψετε τρία εχθρικά αεροσκάφη, για κάθε δικό σας που πέφτει.

PACIFIC OCEAN. Αν είστε φίλος της θάλασσας, τότε το σενάριο αυτό θα σας αρέσει. Η ιστορία έχει ως εξής: Τα ηφαιστιογενή νησιά Solomos παράγουν πετρέλαιο και καύσιμα ζωτικής σημασίας για τα στρατεύματά σας. Ταυτόχρονα αποτελούν το μόνο λιμάνι (άρα και σταθμό ανεφοδιασμού) σε ακτίνα 1.000 μιλίων. Στο νησί υπάρχει μια μικρή αεροπορική μονάδα που το υπερασπίζει. Ο εχθρός, τώρα, έχει κάνει ναυτικό αποκλεισμό στο νησί, αποκόβοντας τις επικοινωνίες, και επιπλέον ετοιμάζεται να κάνει απόβαση και να καταλάβει τα νησιά. Εσείς ανήκετε σε μια αεροπορική δύναμη, υπό τις διαταγές του J.F. Kennedy, που πηγαίνει στο νησί. Σκοπός σας είναι να διασπάσετε τον αποκλεισμό και να προσφέρετε κάλυψη στις ναυτικές δυνάμεις που φέρνουν βοήθεια στα νησιά.

EUROPE. Εδώ είναι που γίνεται το μεγάλο πανηγύρι. Όλες οι πόλεις, τα μεγάλα εργοστάσια, τα αεροδρόμια και οι πετρελαιοπηγές δέχονται επίθεση. Κοντά στα σύνορα παρατηρείται συγκέντρωση μεγάλων εχθρικών δυνάμεων: 9.000 τανκς και 3.000.000 στρατιώτες. Αναμένεται να γίνει μεγάλη επίθεση για να χτυπηθούν καίριοι στόχοι κοντά στα σύνορα, ενώ παράλληλα θα υπάρχει και αεροπορική υποστήριξη. Η αποστολή σας εδώ είναι να δημιουργήσετε ρήγματα στις εχθρικές γραμμές. Αν δεν τα καταφέρετε, κινδυνεύουν τρεις μεγάλες βιομηχανικές περιοχές σας.

Αυτά είναι τα τέσσερα σενάρια. Υπάρχει βέβαια και ένα πέμπτο (Zulu Alert), το οποίο γέρνει περισσότερο προς τον τομέα του practice. Πρόκειται για το καθαρά arcade μέρος του παιχνιδιού. Αν το διαλέξετε, βρίσκεστε στον αέρα με άπειρα πυρομαχικά και άπειρα Migs στην ουρά σας, να θέλουν να σας καταρρίψουν.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

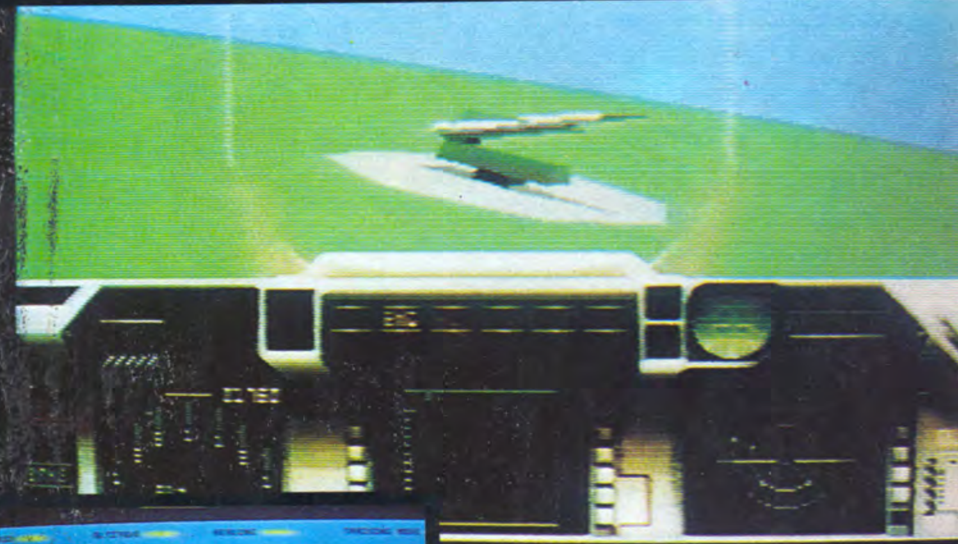
Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε, μόλις φορτώσει το παιχνίδι, είναι να δώσετε το όνομά σας. Το F-29 Retaliator, όπως και κάθε air combat simulator που σέβεται τον εαυτό του, σώζει σε δίσκο την πρόοδό σας. Κατόπιν διαλέγετε το αεροπλάνο με το οποίο θα πετάξετε (F-22 ή F-29), και το επίπεδο δυσκολίας. Εδώ τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά, καθώς η πρόοδός σας δεν φαίνεται από το στρατιωτικό βαθμό σας (ο οποίος μπορεί να είναι από 1st Lieutenant μέχρι Colonel), που παίζει αποκλειστικά το ρόλο του επιπέδου δυσκολίας. Όσο ψηλότερο στρατιωτικό βαθμό διαλέγετε, τόσο πιο δύσκολη είναι η αποστολή σας.

Όπως είδαμε και παραπάνω, το παιχνίδι χωρίζεται σε σενάρια. Καθένα από αυτά περιλαμβάνει επιμέρους αποστολές, η μια δυσκολότερη από την άλλη. Η ιδέα εδώ είναι να ανα-

SPECIAL REVIEW

λαμβάνετε δυσκολότερες δουλειές όσο προχωράει ο πόλεμος, αλλά και όσο ανεβαίνει το επίπεδό σας. Συνολικά, το παιχνίδι πρέπει να έχει γύρω στις 99 αποστολές, τις περισσότερες δηλαδή που υπάρχουν σε air combat simulator. Μπορείτε βέβαια να πάτε κατευθείαν σε κάποια δύσκολη, αλλά δεν σας το συμβουλεύω. Ο καλύτερος τρόπος για να γνωριστείτε με το παιχνίδι, είναι να αρχίσετε με το σενάριο Pacific Ocean. Εδώ οι αποστολές δεν είναι και τόσο απαιτητικές, και μπορείτε να μπείτε σιγά σιγά στο πνεύμα του παιχνιδιού. Για να καταλάβετε περί τίνος πρόκειται, να δούμε δύο από αυτές: Η πρώτη σας πληροφορεί ότι ο Leonid Brehznev εθεάθη επάνω σε ένα κατασκοπευτικό πλοίο. Εκείνο που πρέπει να κάνετε, είναι να βυθίσετε το πλοίο αυτό. Στη δεύτερη αποστολή, πρέπει να προσφέρετε αεροπορική κάλυψη στις ναυτικές δυνάμεις που χτυπούν εχθρικά πλοία (τα οποία έχουν βυθίσει τρία δικά σας). Απλά πραγματάκια δηλαδή. Μόλις διαλέξετε την αποστολή σας, φτάνει η ώρα να οπλίσετε το αεροσκάφος σας. Σας επισημαίνω και πάλι να μην πάρετε παραπάνω όπλα απ' όσα πρέπει. Όταν ξεμπερδέψετε και με αυτό, είναι ώρα να κάνετε την προσευχή σας. Φορέστε τις μάσκες και μην ξεχάσετε να πάρετε μαζί τα φημισμένα σάντουιτς που ετοιμάζει η μαμά σας. Η πρόοδός σας σώζεται στο κατάλληλο αρχείο, και το παιχνίδι δεν σας λέει Game Over παρά μόνο αν σκοτωθείτε, ή αν αποσυρθείτε από την ενεργό δράση.

Η Ocean, καταλαβαίνοντας ότι δεν είναι όλοι οι παίκτες υποψήφιοι για τη σχολή Ικάρων, έφτιαξε το παιχνίδι με τέτοιο τρόπο, ώστε να μην χρειάζεται να είστε φοβερός πιλότος, για να κυβερνήσετε το αεροσκάφος. Το μόνο που θα πρέπει να κάνετε, είναι να μάθετε καλά τα πλήκτρα που ελέγχουν τις διάφορες λειτουργίες - και είναι αρκετά. Τρία console monitors σας δίνουν όλα τα απαραίτητα δεδομένα που χρειάζονται, για να ξέρετε την πορεία της αποστολής σας. Φυσικά υπάρχουν και οι απαραίτητοι χάρτες.







ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ Ο ΕΛΕΓΧΟΣ

Το πρώτο πράγμα που κοιτάει κανείς σε έναν εξομοιωτή (και ιδιαίτερα εξομοιωτή πτήσης), είναι αν υπάρχει πειστικός έλεγχος. Το δεύτερο που κοιτάει είναι τα γραφικά. Τα δύο αυτά μαζί (συν τα σενάρια βέβαια) φτιάχνουν το βαθμό της ρεαλιστικότητας του παιχνιδιού. Σε όλους τους παραπάνω τομείς, το F-29 Retaliator τα πηγαίνει πάρα πολύ καλά.

Αρχίζοντας από τα γραφικά, υπάρχουν πολλά πράγματα να δει κανείς. Τόσα πολλά, που άνετα ξεχνάει σημαντικότερα πράγματα και βρίσκεται πολύ συχνά μπροστά στο Game Over. Για το κόκπιτ του αεροσκάφους δεν έχω να σας πω και πολλά πράγματα, αφού είναι πολύ λεπτομερές. Το μεγάλο hit του παιχνιδιού όμως (και εδώ το Retaliator είναι κορυφή) είναι τα «εξωτερικά γραφικά». Υπάρχουν πλοία, πόλεις, γέφυρες, βουνά στην έρημο, νησιά, πετρελαιοπηγές και πολλά άλλα όμορφα πραγματάκια. Είναι σίγουρο πως θα περάσετε αρκετές ώρες, μόλις πρωτοπάρετε το παιχνίδι, παίζοντας στο Zulu Alert ή πυροβολώντας στόχους στο πεδίο βολής στην Arizona. Υπάρχουν όλα τα αξεσουάρ που έχουμε συνηθίσει σε τέτοια παιχνίδια, και μπορείτε να δείτε τη δράση ακόμη και από μία κάμερα τοποθετημένη έξω από το αεροσκάφος, ή από satellite view. Με αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να απολαύσετε την πραγματικά τέλεια κίνηση των 3D γραφικών που υπάρχουν στο παιχνίδι. Η κίνηση αυτή είναι λίγο γρηγορότερη στην έκδοση για τον Atari, μόνο που τα γραφικά εδώ είναι λιγότερο λεπτομερή. Ο ήχος είναι και αυτός αρκετά καλός, ιδιαίτερα το εισαγωγικό rock κομμάτι. Ογδόντα χιλιάδες δίσκοι...

Όσον αφορά το control τώρα, μπορείτε να ελέγξετε το αεροσκάφος σας με joystick, ποντίκι, αλλά και πλήκτρα. Το control είναι αρκετά αξιόπιστο και σας δίνει πολύ καλή αίσθηση στις δύσκολες στιγμές των αερομαχιών.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η Ocean δεν είχε κυκλοφορήσει μέχρι τώρα κανένα flight simulator, αν βέβαια εξαιρέσουμε το Top Gun (όσο "simulator" μπορεί να είναι). Γενικότερα, είναι γνωστή περισσότερο στον τομέα των arcades, παρά σε αυτό των εξομοιωτών. Ωστόσο, το ντεμπούτο της στο χώρο είναι αρκετά εντυπωσιακό. Αν και, όπως είπαμε, μπορεί να περάσετε αρκετές ώρες αντιμετωπίζοντας το F-29 σαν arcade, τη ρεαλιστικότητά του μπορείτε να τη διαπιστώσετε μόνο αν παίξετε με αποστολές και τις φέρετε σε πέρας. Ίσως να αναρωτηθείτε τι είναι εκείνο που κάνει το παιχνίδι αυτό τόσο καλό. Η απάντηση είναι απλή: Το F-29 συνδυάζει τα καλά στοιχεία όλων των μέχρι τώρα καλών air-combat simulators, και είναι πιο εξελιγμένο στον τομέα των γραφικών. Αν παρατηρήσετε το αεροσκάφος σας και δείτε από πόσα πολύγωνα είναι σχεδιασμένο και τις καταπληκτικές σκιές του, θα καταλάβετε τι εννοώ.

Αρκετά θα σας αρέσει και το manual που είναι πολύ λεπτομερειακό και λέει πολλά πράγματα πέρα από το παιχνίδι. Θα το βρείτε πολύ βοηθητικό.

Αυτά λοιπόν. Αν και δεν μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι το Retaliator αφήνει σε κάποιο σημείο πολύ πίσω τους άλλους air combat simulators, ωστόσο σίγουρα είναι καλύτερό τους. Αν είστε φίλος τέτοιων παιχνιδιών, θα το αγαπήσετε και μπορείτε, επίσης, να το κάνετε δώρο στον Κώστα Βασιλάκη, που δεν του αρέσουν τέτοιου είδους παιχνίδια. Αν δεν είστε φίλος των air-combat simulators, αφ' ενός μεν δεν θα έπρεπε να διαβάζετε αυτές τις γραμμές, αφ' ετέρου δε καλά θα κάνετε να γίνετε. ■

ΑΙ ΠΡΩΗΝ ΜΑΘΗΤΕΣ (από 7-77 χρόνων !!!)

TOP software

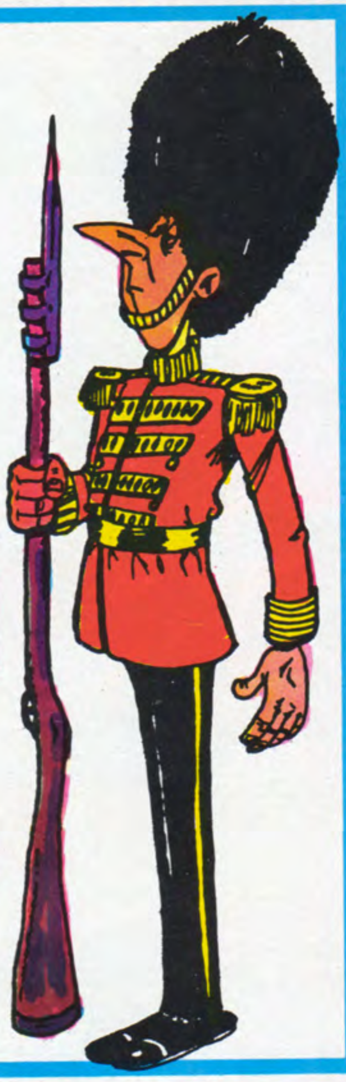
ΚΑ

ΟΣ;

...

!!

TER







PC COMPATIBLE

ΣΕ 14 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 60.000 δρχ.

PUTER SHOPS με αυτό το ΣΗΜΑ

HOICE

ENGLISH

RSION

(που λείπουν λέξεις)

ΩΝΥΜΑ

- C 1. Verb Tenses
- C 2. Imperative
- C 3. It Takes
- C 4. Do and Make
- C 5. Verbs With two objects
- C 6. Too and Enough
- C 7. Had better/would rather
- C 8. Passive Voice
- C 9. Passive Voice
- C10. Nouns
- C11. Adjectives
- C12. Adverds
- C13. Adverbs of Frequency
- C14. Types of Comparison
- C15. Prepositions
- C16. Conditional Sentences
- C17. Words with Prepositions
- C18. Reported Speech
- C19. Miscellaneous Test
- C20. Irregular Verbs
- C21. Revision No 2
- C22. Revision No 2
- C23. Revision No 3
- C24. Revision No 4

- D 1. Defective Verbs. Can, May
- D 2. Must, Have to
- D 3. Should and Ought to. Need/Used
- D 4. Special Verbs (Revision)
- D 5. Emphatic Forms
- D 6. Still, Anymore, Either. Neither, Both, And
- D 7. Conjunctions (Revision)
- D 8. Prepositions (Idiomatic Uses)
- D 9. Prepositions with Verbs
- D10. Note on Conditionals
- D11. I wish
- D12. Reported Speech
- D13. Relatives
- D14. Words with Prepositions
- D15. Infinitives and Gerunds
- D16. Infinitives and Gerunds (Revision)
- D17. Participles
- D18. Confused Words
- D19. Phrasal Verbs
- D20. Conversational Grammar Test
- D21. Irregular Verbs
- D22. Synonyms
- D23. Revision No 1
- D24. Revision No 2

ολο λέξεων 120.000 χιλιάδες.

ΞΕΙΣ

Διανομή PIM EXPRESS

TOP software

PORADON 2 KYPSELI ATHINA TEL (01) 8842091

TOP GAMES 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

*** TOP 20 ***

1	(1) •	**ROBOCOP** (OCEAN)
2	(2) •	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
3	(5) ↑	**KICK OFF** (ANCO)
4	(7) ↑	**BASKET MASTER** (DINAMIC-IMAGINE)
5	(3) ↓	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
6	(4) ↓	**DRAGON NINJA** (IMAGINE)
7	(9) ↑	**SKWEEK** (LORICIELS)
8	(12) ↑	**SILKWORM** (VIRGIN-MASTERTRONIC)
9	(13) ↑	**BATMAN** (OCEAN)
10	(11) ↑	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
11	(6) ↓	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
12	(8) ↓	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
13	(-) *	**RENEGADE III** (OCEAN)
14	(15) ↑	**LICENCE TO KILL** (DOMARK)
15	(16) ↑	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
16	(-) *	**MATCH DAY II** (OCEAN)
17	(17) •	**KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
18	(18) •	**CAPTAIN BLOOD** (INFOGRAMES)
19	(10) ↓	**MATA HARI** (LORICIELS)
20	(-) *	**SHINOBI** (VIRGIN)



* SPECTRUM *

1	(1) •	**ROBOCOP** (OCEAN)
2	(7) ↑	**BATMAN** (OCEAN)
3	(5) ↑	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
4	(6) ↑	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
5	(9) ↑	**MATCH DAY II** (OCEAN)
6	(3) ↓	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
7	(-) *	**BASKET MASTER** (DINAMIC-IMAGINE)
8	(8) •	**LICENCE TO KILL** (DOMARK)
9	(-) *	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
10	(4) ↓	**KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)

* AMSTRAD *

1	(1) •	**ROBOCOP** (OCEAN)
2	(4) ↑	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
3	(6) ↑	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
4	(2) ↓	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
5	(9) ↑	**SKWEEK** (LORICIELS)
6	(8) ↑	**SILKWORM** (VIRGIN-MASTERTRONIC)
7	(-) *	**BASKET MASTER** (DINAMIC-IMAGINE)
8	(7) ↓	**BATMAN** (OCEAN)
9	(3) ↓	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
10	(-) *	**SHINOBI** (VIRGIN)

* COMMODORE *

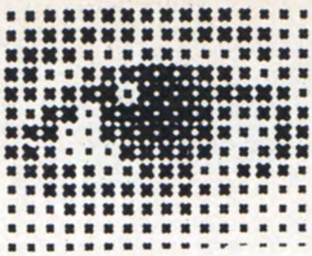
1	(1) •	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
2	(2) •	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(3) •	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
4	(6) ↑	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
5	(-) *	**KICK OFF** (ANCO)
6	(7) ↑	**BATMAN** (OCEAN)
7	(-) *	**SILKWORM** (VIRGIN-MASTERTRONIC)
8	(9) ↑	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
9	(8) ↓	**TEST DRIVE** (ACCOLADE)
10	(10) •	**LICENCE TO KILL** (DOMARK)

* ATARI ST/ AMIGA *

1	(1) •	**KICK OFF** (ANCO)
2	(3) ↑	**SILKWORM** (VIRGIN - MASTERTRONIC)
3	(6) ↑	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
4	(5) ↑	**SKWEEK** (LORICIELS)
5	(4) ↓	**ROBOCOP** (OCEAN)
6	(-) *	**BATMAN** (OCEAN)
7	(2) ↓	**HOSTAGES** (INFOGRAMES)
8	(-) *	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
9	(7) ↓	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
10	(9) ↓	**CAPTAIN BLOOD** (INFOGRAMES)

Το μήνα αυτό, παρατηρήθηκε το φαινόμενο ότι τα κουπόνια των Spectrum users είναι λιγότερα απ' ό,τι συνήθως. Γιατί άραγε συμβαίνει αυτό;


THE UNTOUCHABLES
TM and Copyright © 1989 Paramount Pictures. All rights reserved.
Ανακαλύψτε τα PIXELOσημα στα παιχνίδια της Ocean και αποκτήστε πλούσια δώρα, προσφορά της THIRD WAVE
ocean
ThirdWave
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

ΜΕ ΜΙΑ  ΜΑΤΙΑ



PURPLE SATURN DAY

Η αναμενόμενη 8-bits έκδοση του γαλλικού hit στα 16-bits. Το gameplay έχει διατηρηθεί στο ακέραιο, τα γραφικά και ο ήχος όμως δεν είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσαμε να περιμένουμε. Επίσης, το multiload στις tape versions είναι ελαφρώς εκνευριστικό.

Γραφικά: 7.2
Ήχος: 7.5
Ευκολία Χειρισμού: 6.9
Γενικά: 7.1



CORSARIOS

Κάτι παραπάνω θα ξέρουν οι Ισπανοί από κουρσάρους, αλλά μάλλον δεν συμβαίνει το ίδιο στα παιχνίδια. Έτσι, το Corsarios είναι ένα μάλλον μέτριο έως κακό παιχνίδι του τύπου «χτυπήστε τους αντιπάλους μέχρι θανάτου χωρίς να σας εξοντώσουν», με λίγες κινήσεις, και μέτριο gameplay.

Γραφικά: 5.7
Ήχος: 6.3
Ευκολία Χειρισμού: 6.5
Γενικά: 6.0

OPERATION GUNSHIP

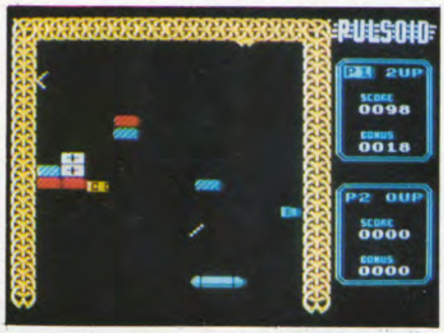
Πετάξτε με το ελικόπτερό σας πάνω από τις εχθρικές εγκαταστάσεις, και σώστε τους φυλακισμένους. Παράλληλα διαλύστε όσες εγκαταστάσεις των εχθρών μπορείτε, και μείνετε ζωντανοί. Ομαλό scrolling, καλά sprites και γραφικά, μαζί με το αρκετά καλό gameplay, κάνουν το παιχνίδι άξιο προσοχής.

Γραφικά: 7.9
Ήχος: 5.9
Ευκολία Χειρισμού: 8.3
Γενικά: 8.0

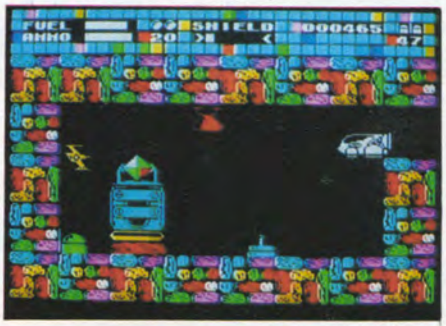


PULSOID

Η Mastertronic φαίνεται ότι δεν διαθέτει και πολλή φαντασία, αφού ξέθαψε την ιδέα του Arkanoid για να φτιάξει άλλο ένα παιχνίδι τέτοιου τύπου. Το έχουμε δει όλο σε άλλες εκδόσεις, αλλά παρ' όλα αυτά, είναι αρκετά όμορφο και εθιστικό.



Γραφικά: 7.3
Ήχος: 7.1
Ευκολία Χειρισμού: 8.4
Γενικά: 7.9



JET - STORY

Αν έχετε παίξει ένα από τα Cybernoid, Cybernoid II, Task force, τότε έχετε παίξει μία έκδοση του Jet-story, με καλύτερα γραφικά, ήχο και gameplay. Επίσης, τα χρώματα που εμφανίζονται στην οθόνη είναι μάλλον αντιαισθητικά παρά όμορφα.

Γραφικά: 5.5
Ήχος: 6.1
Ευκολία Χειρισμού: 5.2
Γενικά: 5.5



DRAZEN PETROVIC BASKETBALL

Άλλο ένα αθλητικό παιχνίδι, με το όνομα κάποιου γνωστού αστέρα. Βλέπετε το γήπεδο από πάνω, και προσπαθείστε, φυσικά, να κερδίσετε τον αντίπαλό σας. Καλά γραφικά και ήχος, ενώ το gameplay έχει ενδιαφέρον μέχρι να βρείτε τη θέση απ' όπου μπορείτε να βάλετε τρίποντο.

Γραφικά: 7.7
Ήχος: 7.5
Ευκολία Χειρισμού: 7.9
Γενικά: 7.7



Οι εταιρίες εισαγωγής και διάθεσης original software ενημερώνουν το αναγνωστικό κοινό του περιοδικού ότι όσοι έμποροι ή υπάλληλοι καταστημάτων αντιγράφουν προγράμματα γιά computers χωρίς νόμιμο δικαίωμα και τα πωλούν σε οποιαδήποτε μορφή (δισκέτες ή κασέτες) καθώς και όσοι αγοράζουν τέτοια προϊόντα τιμωρούνται με αυστηρές ποινές φυλακίσεως και χρηματικά πρόστιμα (Ν 1805/88 περί προγραμμάτων Η/Υ κλπ).

Οι πιό πάνω παραβιάζουν το νόμο 2387/20 περί πνευματικής ιδιοκτησίας καθώς και το νόμο 146/14 περί αθέμιτου ανταγωνισμού.

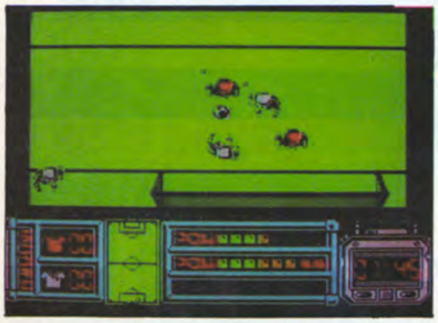
GREEKSoftware® DELTA COMPUTERS ThirdWave

ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

GARRY LINEKER'S HOTSHOTS

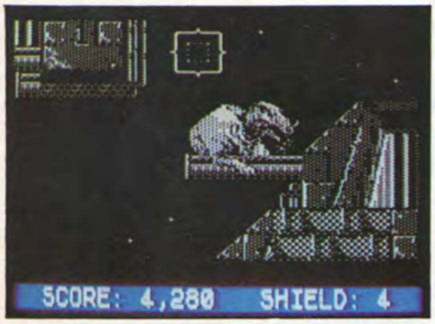
Το τρίτο κατά σειρά "Garry Lineker" παιχνίδι από την Gremlin Graphics. Πρόκειται για ένα football simulator, με όλα τα κλασικά options. Επιλογή ομάδας, ένας ή δύο παίχτες, κ.τ.λ. Διαθέτει πλάγια άουτ, κόρνερ, άουτ, φάουλ, κίτρινες και κόκκινες κάρτες, και φυσικά, γκολ. Έχουμε δει όμως και καλύτερα.

Γραφικά: 6.8
Ήχος: 7.3
Ευκολία Χειρισμού: 7.0
Γενικά: 7.0



LEE ENFIELD SPACE ACE

Άλλο ένα Operation Wolf clone, από την Infogrames αυτή τη φορά. Είστε μπροστά σε μια πίστα που σκρολάρει προς οκτώ κατευθύνσεις, και κάπου σ' αυτήν εμφανίζεται ένας κακός. Σκοτώστε τον πριν σας πυροβολήσει, και συνεχίστε με τον επόμενο. Λίγη περισσότερη ποικιλία δεν θα έβλαπτε...



Γραφικά: 6.3
Ήχος: 5.7
Ευκολία Χειρισμού: 6.5
Γενικά: 6.2



GRAND PRIX CHAMPIONSHIP

Να κι ένα παιχνίδι που δεν θα έπρεπε να είχε κυκλοφορήσει ποτέ. Ανύπαρκτα sprites, απαράδεκτα γραφικά, μηδέν ήχος και gameplay. Για την ιστορία, υποτίθεται ότι είναι ένα grand prix simulator, που παίζεται με έναν έως τέσσερις παίχτες.

Γραφικά: 1.1
Ήχος: 1.5
Ευκολία Χειρισμού: 1.3
Γενικά: 1.0



COMMANDO QUATRO

Ελέγχετε κάθε φορά έναν από τέσσερις χαρακτήρες, και προσπαθείτε να τους κάνετε να συνεργαστούν για έναν κοινό σκοπό. Θα ήταν σαφώς πιο ενδιαφέρον, αν δεν είχαν την ατυχή ιδέα να κάνουν αυτόματη την επιλογή χαρακτήρων, με χρονικό όριο (δηλαδή, μετά από καθορισμένο χρόνο, να αλλάζει ο χαρακτήρας που ελέγχετε).

Γραφικά: 7.3
Ήχος: 5.2
Ευκολία Χειρισμού: 5.0
Γενικά: 5.3

SPOOKED

Ένας παράδεισος για τους φίλους των μεγάλων arcade adventures και των οπαδών της χαρτογράφησης. Γυρίστε τα 400 περίπου δωμάτια του παιχνιδιού, μαζέψτε ξόρκια και εξοντώστε τα κακά πνεύματα. Συμπαθητικά γραφικά, καλός ήχος και gameplay, και αρκετό χιούμορ...

Γραφικά: 7.5
Ήχος: 6.7
Ευκολία Χειρισμού: 7.0
Γενικά: 7.2



KICK OFF

Η 8-bits έκδοση του γνωστού σε όλους football simulation. Καθόλου άσχημο, εκτός βέβαια αν περιμένατε θαύματα, ίσως λίγο πιο εύκολο απ' ό,τι θα έπρεπε.

Το two player option, πάντως, παρουσιάζει το ίδιο ενδιαφέρον.



Γραφικά: 6.7
Ήχος: 7.2
Ευκολία Χειρισμού: 9.1
Γενικά: 8.7

Adventure

«Ξεκινώντας, πάρτε Σπίλμπεργκ, Λούκας, κελτική παράδοση και το τρομερό παιδί, τον Ιντιάνα Τζόουνς. Ανακατέψτε τα, προσθέτοντας πολλά εκατομμύρια δολάρια, γυμνασμένα ποντίκια και αρκετά φίδια. Τι θα βγει; Μα φυσικά η τρίτη, και για πολλούς η καλύτερη, περιπέτεια του ριψοκίνδυνου αρχαιολόγου Ιντιάνα Τζόουνς. Η ταινία, που στους κινηματογράφους μας παίχτηκε στις αρχές του Δεκέμβρη, σημείωσε - όπως και σε όλο τον κόσμο - τρομερή επιτυχία. Δεν άργησε, όπως ήταν φυσικό, και η μεταφορά της στα computers. Πρωτοκυκλοφόρησε η arcade έκδοση της ταινίας και μετά, από την Lucasfilm, εμφανίστηκε και η adventure έκδοση.
Πρόκειται για το καλύτερο - ώς τώρα - adventure της εταιρίας, με εκπληκτική κίνηση, σ' ορισμένες σκηνές, και πολύ - πολύ χιούμορ».

Του Αντρέα Τσουρινάκη

Οι φίλοι συντάκτες από τις υπόλοιπες στήλες του περιοδικού κάτι έχουν πάθει τελευταία. Πάρτε για παράδειγμα τον Κυπαρίσση και τον Λεκόπουλο. Είδαν οι άνθρωποι έναν Αρχιμήδη και έπαθαν. Καλημέρα τους λες, γεια σου Αρχιμήδη σου απαντούν. Τους δίνουμε λοιπόν και εμείς μία πληροφορία, που δεν θα τη βρουν πουθενά αλλού: Η γνωστή (σ' όσους έχουν BBC) Topologika κυκλοφόρησε τρεις συλλογές adventure. Η πρώτη περιέχει τον COUNTDOWN TO DOOM, RETURN TO DOOM και PHILOSOPHER'S QUEST. Η δεύτερη του ACHETON και KINGDOM OF HAMIL, ενώ η τρίτη του AVON και MONSTERS OF MURDAC. Καλά, θα πείτε, και πού είναι η είδηση; Μα φυσικά στο ότι τα κυκλοφόρησε για τον Αρχιμήδη! Η τιμή είναι 19,95 λίρες για την κάθε συλλογή. Ας συνεχίσουμε όμως τις εκπλήξεις. Ξέρετε ποιό adventure, στην Αγγλία, πουλάει πιο πολύ, και ας μη φαίνεται σε κανένα αντίστοιχο πίνακα; Είναι το GIANT KILLER της Topologika, που αναφέρεται στο μύθο του Τζακ και της φασολιάς. Απευθύνεται στις ηλικίες 9-14 ετών, και επειδή όλα τα σχολεία της Αγγλίας είναι γεμάτα BBC, το adventure αυτό πουλάει σαν τρελό. Η εταιρία το κυκλοφόρησε και αυτό για τον Αρχιμήδη, στην τιμή των 17,50 λιρών. Ας συνεχίσουμε με τα νέα από το χώρο της παραγωγής. Η Gilsoft αποφάσισε να εκδόσει το περιβόητο The Professional Adventure Writer (PAW) για τον Atari ST και τους IBM συμβατούς. Σίγουρα μία από τις πιο σημαντικές ειδήσεις του 1990 για το χώρο των adventures. Η Delta 4 Software θα κυκλοφορήσει αυτές τις μέρες για τον Spectrum 48/128 το BORED - THE REMIX, ένα μίγμα από τα Boggit, Bored of the rings και Robin of Sherlock. Φυσικά θα περιλαμβάνει νέες τοποθεσίες και νέους γρίφους. Η Horrorsoft έχει αναγγείλει για τις αρχές του 1990 τα ELVIRA-MISTRESS OF THE DARK ένα R.P.G. τρόμου, και το ANGELS FROM HELL, επίσης περιπέτεια τρόμου. Τέλος, η River Software κυκλοφόρησε για τον Atari ST το THE BOUNTY HUNTER. Πρόκειται για ένα διαστημικό adventure, με πάνω από 1.500 τοποθεσίες, όπου ο παίκτης πρέπει να εντοπίσει και να καταστρέψει 22 viroids. Η ίδια εταιρία κυκλοφόρησε για τον Atari ST, σε μία συλλογή, τρία από τα καλύτερα adventures που είχε βγάλει για τον Spectrum. Πρόκειται για τα THE HAMMER OF GRIMMOLD, THE DOMES OF SHA και το MUTANT στην τιμή των 9,95 λιρών, δηλαδή περίπου 3 λίρες το κάθε adventure!! Ειδικά το Domes of Sha είναι εκπληκτικό και περιέχει τον πιο ασυνήθιστο τρόπο που θα έχετε ως τώρα χρησιμοποιήσει για να ανοίξετε μία πόρτα.

Η στήλη το μήνα αυτό συμπληρώνει 16 τεύχη. Δηλαδή ενάμισι χρόνο ζωής. Μέχρι τώρα,





"INDIANA JONES"

and the last crusade

ΕΤΑΙΡΙΑ: LUCASFILM GAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Atari ST, Amiga, IBM, Commodore 64, IBM συμβατοί
ΤΥΠΟΣ: menu - driven graphic adventure

από τις στήλες του περιοδικού έχουν παρουσιαστεί αναλυτικότατα τα THE PAWN (Σεπτέμβριος '88), GNOME RANGER (Οκτώβριος '88), Silicon Dreams: SNOWBALL - RETURN TO EDEN - WORM IN PARADISE (Νοέμβριος '88). Time and Magic: RED MOON - LORDS OF TIME - PRICE OF MAGIC (Ιανουάριος '89), SHADOW GATE (Φεβρουάριος '89). LEGEND OF THE SWORD (Μάρτιος '89) LARRY II (Απρίλιος '89), CORRUPTION (Μάιος '89), INGRID'S BACK (Ιούνιος '89), KINGS QUEST IV (Ιούλιος - Αύγουστος '89), FISH (Σεπτέμβριος'89), LANCELOT (Οκτώβριος '89), MANHUNTER I (Νοέμβριος '89), CHRONO QUEST (Δεκέμβριος '89), DEJA-VU II (Ιανουάριος '90) και INDIANA JONES (Φεβρουάριος '89).

Δηλαδή, μέχρι τώρα έχουμε παρουσιάσει 9 adventures της Level 9, 3 της Magnetic Scrolls, 3 της Sierra - on Line, 2 της Icon Simulation Mindscape και από 1 των Silicon Soft, Psygnosis και Lucasfilm. Στα αμέσως επόμενα τεύχη, προγραμματίζουμε να παρουσιάσουμε τα Scapeghost της Level 9 και το Maniac Mansion της Lucasfilm, ενώ θα υπάρξουν και ένα ή δύο αφιερώματα στην περιβόητη Infocom.

Η δουλειά μας δεν είναι εύκολη, και σίγουρα δεν μπορούμε να ανταγωνιστούμε τα ξένα περιοδικά στον τομέα της παρουσίασης. Για να φτάσει στα χέρια μας ένα adventure, περνάει πολύς καιρός, ενώ στα ξένα περιοδικά οι εταιρίες φροντίζουν και στέλνουν έγκαιρα κόπιες, ειδικές για τις εν λόγω παρουσιάσεις. Έτσι, εμείς ρίξαμε το βάρος στην ποιότητα της παρουσίασης.

Κάθε άρθρο παρουσιάζει αναλυτικότατα το αντίστοιχο adventure, με αιχμές το σενάριο, ώστε ο παίκτης να ξέρει τι πρέπει να κάνει, και τους γρίφους της περιπέτειας, ώστε ο παίκτης να εξοικειωθεί με τις δυσκολίες που θα συναντήσει. Ακόμη, με τη στήλη «Ξεκινώντας την περιπέτεια», παρουσιάζουμε περίπου το 1/3 της λύσης των αντίστοιχων adventures, έτσι ώστε να το κάνουμε ακόμη πιο φιλικό στο χρήστη. Τα παραπάνω δεν είναι καθόλου εύκολα, γιατί προϋποθέτουν ότι πρώτα εμείς έχουμε λύσει αλλά και ψάξει αναλυτικά την κάθε περιπέτεια. Πάντως είναι σίγουρο ότι οι παρουσιάσεις μας αυτές, ξεχωρίζουν αισθητά απ' όλες τις αντίστοιχες των ξένων περιοδικών, και, τουλάχιστον γι' αυτό, είμαστε υπερήφανοι. Είχαμε όμως και τις πρωτιές μας. Πρώτοι απ' όλους, παρουσιάσαμε το Larry II και μάλιστα όχι τυπικά, αλλά ολοκληρωμένα, έχοντάς το δηλαδή λύσει, πριν καν το παρουσιάσουν τα άλλα περιοδικά. Σιγά-σιγά, αρχίσαμε να δημοσιεύουμε και νέα από το χώρο της παραγωγής. Και εδώ οι πρωτιές μας ήταν περισσότερες, αλλά και πιο σημαντικές, ειδικότερα αν αναλογισθεί κανείς το πόσο μακριά είμαστε από τα κέντρα



παραγωγής και πληροφόρησης.

Πρώτοι απ' όλους γράψαμε για το υπό έκδοση νέο adventure της Level 9, το Scapeghost, το οποίο μάλιστα αρχικά είχε ονομασθεί Spook. Επίσης, πρώτοι απ' όλους, από το Σεπτέμβρη ήδη, γράψαμε για τις καινούργιες παραγωγές της Sierra. Πρώτοι γράψαμε επίσης και για τα σημαντικά προβλήματα που αντιμετωπίζει η βασίλισσα της Αμερικής, η Infocom, ενώ ταυτόχρονα με τα ξένα περιοδικά κατορθώσαμε και δημοσιεύσαμε τα αποτελέσματα για το διαγωνισμό, με σκοπό την ανακήρυξη των καλύτερων adventures, που έγινε πέρυσι στην Αγγλία. Τέλος, στο τεύχος του Οκτωβρίου, παρουσιάσαμε ένα αφιέρωμα για τα adventures, των οποίων η κυκλοφορία έχει συνδυαστεί με σημαντικότατα χρηματικά έπαθλα. Και αυτό το αφιέρωμα είναι μοναδικό - δεν πρόκειται να το βρείτε πουθενά στον ξένο περιοδικό Τύπο.

Τον επόμενο μήνα θα έχουμε μια αποκλειστική συνέντευξη των Austins, των ιδρυτών της Level 9, για τα μελλοντικά τους σχέδια, ενώ ετοιμάζουμε και ένα επίσης μοναδικό αφιέρωμα στις γυναικείες παρουσίες, σαν προγραμματίστριες κυρίως, στο χώρο των adventures. Καιρός όμως να δούμε πιο αναλυτικά το Indiana Jones.

Σενάριο

Το adventure παρακολουθεί, αρκετά πειστικά, τις βασικές πλευρές του σεναρίου της ταινίας. Παραλείπει το εισαγωγικό κομμάτι, που αναφερόταν στα εφηβικά χρόνια του Indy, και ξεκινά με τον ήρωά μας να επιστρέφει στο πανεπιστήμιό του, έχοντας πια στα χέρια του το σταυρό του Κολοράντο, και τα ρούχα του να





adventure

στάζουν από το νερό. Βγαίνοντας από το πανεπιστήμιο, μαθαίνεις και αποδέχεσαι τη νέα σου αποστολή. Πρέπει να βρεις τον πατέρα σου αλλά και το άγιο δισκοπότηρο. Σύμφωνα με την κελτική παράδοση, οι σταυροφόροι έψαχναν γι' αυτό, επειδή θα χάριζε στον κάτοχό του την αθανασία. Και αυτό γιατί η ίδια παράδοση θέλει το δισκοπότηρο να περιέχει το αίμα του Χριστού. Αφού λοιπόν βρεις το βιβλίο που σου έχει στείλει ο πατέρας σου, ξεκινάς για τη Βενετία. Εδώ, βασικός σου σκοπός είναι να βρεις τον τάφο του ιππότη, στην ασπίδα του οποίου αναγράφεται το μέρος όπου βρίσκεται το άγιο δισκοπότηρο. Μετά θα πας στην Αυστρία για να ελευθερώσεις τον πατέρα σου. Τέλος, και οι δύο μαζί πια, θα πρέπει να φτάσετε στην αρχαία πόλη Iskenderum, στο ναό όπου το δισκοπότηρο φυλάγεται από τα χέρια των άπιστων. Η βασικότερη διαφορά ανάμεσα στο σενάριο του adventure και σ' αυτό της ταινίας εμφανίζεται στις κατακόμβες της Βενετίας. Στο adventure η δράση είναι τελείως διαφορετική μέχρι να φτάσεις στον τάφο του ιππότη. Επίσης στο adventure δεν υπάρχει και το αντίστοιχο τμήμα του έργου, από τη στιγμή που φθάνουν στην Αίγυπτο, μέχρι που βρίσκουν το ναό. Φυσικά δεν ήταν δυνατό να απεικονιστούν όλες οι σκηνές της ταινίας στο adventure. Πάντως, έχοντας τελειώσει πρώτα το adventure και μετά δει την ταινία, ομολογώ ότι η μεταφορά του είναι πολύ πειστική, διατηρώντας σε πολύ μεγάλο βαθμό δύο από τα πλεονεκτήματα της ταινίας. Την ατμόσφαιρα και το χιούμορ της.

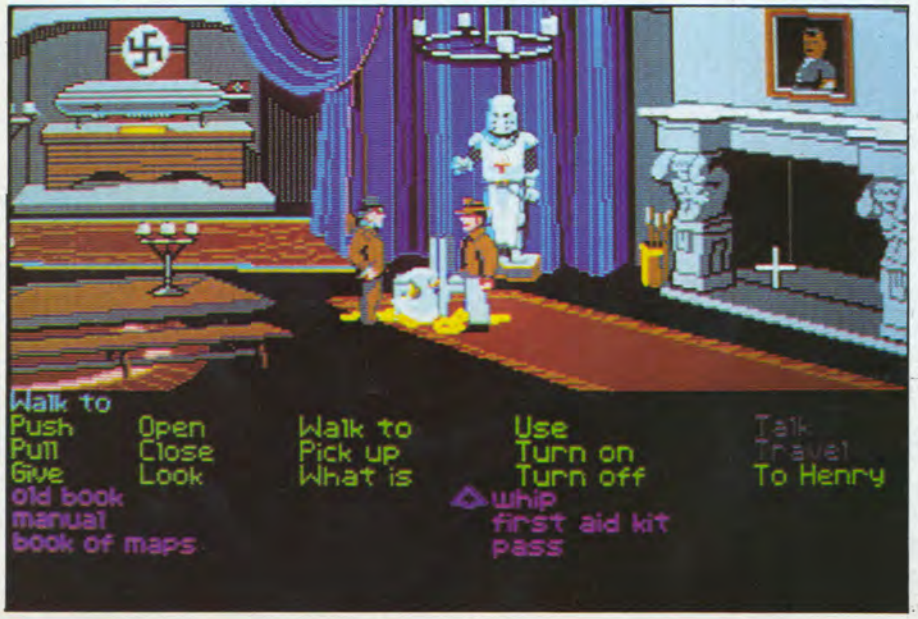
Γραφικά - Ήχος - Χειρισμός

Τα γραφικά του Indiana Jones μας ξάφνιασαν. Περιμέναμε να δούμε τα γραφικά του Zak McKraken, αλλά ευτυχώς διαψευστήκαμε.

Και λέμε ευτυχώς, γιατί πρόκειται για εκπληκτικά γραφικά, από τα καλύτερα που έχουμε δει ως τώρα σε αντίστοιχο adventure με κίνηση. Και όταν μιλάμε για κίνηση, εννοούμε πραγματική κίνηση. Υπάρχουν μερικές σκηνές που περιέχουν εκπληκτική κίνηση γραφικών, λειτουργώντας σαν πραγματική κινηματογραφική ταινία. Όσοι νομίζουν ότι υπερβάλλουμε, δεν έχουν παρά να δουν τη σκηνή όπου, στις κατακόμβες, τραβάει με το μαστίγιο την τάπα που κρατά τα νερά ή αυτήν μέσα στο ναό, όταν περνάει το πρώτο εμπόδιο. Φοβερή κίνηση, που πραγματικά σε καθηλώνει. Οι εικόνες των ορόφων του πύργου στην Αυστρία, είναι πάρα πολύ καλές, θυμίζοντας έντονα τις αντίστοιχες από το Legend of the Sword. Συνολικά, τα γραφικά του βρίσκονται σε πολύ ψηλό επίπεδο, θυμίζοντας αρκετές φορές τ' αντίστοιχα της Sierra, τα οποία όμως σίγουρα τα ξεπερνάει σε κίνηση. Ο ήχος του, χωρίς να είναι κάτι το εκπληκτικό - όπως κατά τη γνώμη μου συμβαίνει στο King's Quest IV - είναι αρκετά καλός και δένει αρκετά με την περιπέτεια. Οι πιο πειστικές μουσικές στιγμές εντοπίζονται σίγουρα στο σημείο που ο Indy βγαίνει στο πρεβάζι των παραθύρων για να ανέβει στο δεύτερο όροφο.

Ο χειρισμός των adventures της Lucasfilm είναι ιδιόμορφος. Κατ' αρχήν, με το F8 κάνεις restart, ενώ με το F5 επιλέγεις το SAVE/LOAD. Εδώ υπάρχει μια αρκετά όμορφη παράσταση με το καπέλο και το μαστίγιο του Indy. Τέλος, η space bar λειτουργεί σαν παύση. Στο κάτω μέρος της οθόνης, υπάρχει το μενού με τις έτοιμες εντολές. Αυτές είναι οι PUSH, PULL, GIVE, OPEN, CLOSE, LOOK, WALK TO, PICK UP, WHAT IS, USE, TURN ON, TURN OFF, TALK και TRAVEL. Η πιο σημαντική εντολή είναι η WHAT IS. Σε κάθε οθόνη που πρωτομπαίνετε, επιλέξτε την με το mouse, πατώντας πάνω της μία φορά το αριστερό πλήκτρο του ποντικού και αφού εμφανιστεί στο κάτω αριστερό μέρος των γραφικών, ψάξτε με το ποντίκι όλη την οθόνη. Έτσι θα μπορέσετε να δείτε όλα τ' αντικείμενα που υπάρχουν σε κάθε δωμάτιο. Για να κινηθείς, είτε επιλέγεις την WALK TO και την έξοδο, π.χ. μια πόρτα, είτε επιλέγεις (πάντοτε με το ποντίκι) το μέρος της οθόνης που θέλεις να πας. Η κίνησή του είναι πολύ καλή, εκτός από ένα σημείο, όπου γίνεται πολύ εκνευριστική. Μέσα στο Zeppelin, ανεβαίνοντας στην οροφή του, βρίσκεσαι σ' ένα Maze από έξι ορόφους. Πρέπει ν' ανέβεις στον έκτο και, ακολουθώντας μια ειδική διαδρομή, να ξανακατέβεις στον πρώτο, όπου θα βρεις το bipla ne που είναι δεμένο στο αερόστατο. Στον πέμπτο όροφο όμως, εκεί που αρχίζει η μοναδική διαδρομή, ο χειρισμός του Indy είναι σχεδόν αδύνατος. Σημειώστε ότι στο Maze, αλλά και στο τέλος της περιπέτειας, όπως και όταν συζητάς ή παλεύεις, δεν μπορείς να σώσεις. Παίξαμε πάνω από είκοσι φορές το συγκεκριμένο σημείο και μόνο μία κατορθώσαμε να διασχίσουμε την πλατφόρμα. Κρίμα, γιατί χαλάει τη συνολική εικόνα της περιπέτειας που κατά τα άλλα είναι πολύ καλή.

Η εταιρία πρόσεξε άλλο ένα σημείο. Μέσα στην περιπέτεια, υπάρχουν αρκετά εμβόλιμα κινηματογραφικά κομμάτια. Αυτά, αν δεν θέλεις να τα δεις, μπορείς - πατώντας τα πλήκτρα του mouse - να τα περάσεις. Το τονίζουμε αυτό σαν πάρα πολύ σπουδαίο γιατί διευκολύνει σημαντικά τον χρήστη. Στην ακριβώς αντίπερα όχθη, δυστυχώς, βρίσκεται το Larry III, όπου η σκηνή που η Patti και ο Larry κάνουν έρωτα, διαρκεί περίπου 15 λεπτά, χωρίς εσύ να μπορείς να κάνεις τίποτα. Σημειώστε ότι εδώ, η εταιρία έχει βάλει και αρκετούς διαλόγους μεταξύ των χαρακτήρων, γεγονός που ανεβάζει σημαντικά την ατμόσφαιρα της περιπέτειας, αλλά και το επίπεδο δυσκολίας της.



Ατμόσφαιρα - Δράση - Γρίφοι

Είχαμε αρκετό καιρό να δούμε μια περιπέτεια που να συνδυάζει πολύ καλό χιούμορ, ατμοσφαιρική δράση και εντυπωσιακή κίνηση χαρακτήρα. Το χιούμορ είναι διάχυτο παντού, ακόμη και σε πολλές σκηνές κίνησης του Indy. Οι διάλογοι είναι πολύ προσεγμένοι, διαποτισμένοι από ευρηματικότητα και αυτοσαρκασμό του ήρωα. Το μέρος της περιπέτειας που εξελίσσεται μέσα στο ναό, είναι μοναδικό, εκπληκτικό. Και οι τρεις γρίφοι έχουν αποδοθεί θαυμάσια, δημιουργώντας μια εξαιρετική ατμόσφαιρα περιπέτειας, την καλύτερη που έχω δει μέχρι τώρα. Αλλά και η σκηνή που ο Indy δοκιμάζει το Holy Grail, πριν το πάει στον πατέρα του, είναι πολύ καλή. Ολοκληρώνοντας, η ατμόσφαιρα της περιπέτειας είναι από τα κύρια ατού της, εντυπωσιακή αλλά και - το κυριότερο - πειστική. Το χιούμορ που είναι διάχυτο, είναι εξαιρετικό, πολύπλευρο και, πολλές φορές καταλυτικό.

"INDIANA JONES"

Η δράση της περιπέτειας χωρίζεται σε πέντε κυρίως μέρη: Το πρώτο περιλαμβάνει την προετοιμασία του ήρωα, πριν φύγει για τη Βενετία. Το δεύτερο περιλαμβάνει την προσπάθεια του Indy να ανακαλύψει τον τάφο του ιππότη, μέσα στις κατακόμβες. Το τρίτο, την προσπάθεια να ελευθερώσει τον πατέρα του, από το κάστρο που τον κρατούν αιχμάλωτο. Το τέταρτο την απόδραση από τη Γερμανία, ώστε να φτάσει στην Iskenderum. Και τέλος, το πέμπτο περιέχει την προσπάθεια του Indy να λύσει τους τρεις γρίφους, με τη βοήθεια του Grail Diary, έτσι ώστε να βρει το άγιο δισκοπότηρο και να σώσει τον πατέρα του.

Η δράση της περιπέτειας αφήνει τη δυνατότητα για πολλές, παράλληλες λύσεις. Η διαφορά προσδιορίζεται μόνο στο πόσο υψηλό σκορ θα πετύχεις. Έτσι, στον πατέρα σου μπορείς να φτάσεις με δύο διαφορετικούς τρόπους. Το ίδιο ισχύει και για την απόδρασή σου από τη Γερμανία. Μπορείς να φύγεις είτε κατευθείαν μ' ένα biplaine, είτε μέσω του Zeppelin. Υπάρχουν ορισμένοι γρίφοι που μπορείς να τελειώσεις την περιπέτεια χωρίς να τους λύσεις, αλλά το αντίτιμο βρίσκεται στις δυσκολίες που θα συναντήσεις παρακάτω. Για να γίνουμε πιο σαφείς: Είναι απαραίτητο να πάρεις τον πίνακα, στην αρχή, από το σπίτι του πατέρα σου; Όχι. Αν όμως δεν τον πάρεις, τότε ορισμένα φυλάκια στη Γερμανία τα περνάς μόνο παλεύοντας, γεγονός που δυσκολεύει πάρα πολυ τις προσπάθειές σου. Δεν αρκεί όμως μόνο να πάρεις τον πίνακα, αλλά πρέπει να τον χρησιμοποιήσεις και σωστά. Έτσι, αργότερα θα βρεις ένα πάσο. Σε τι χρησιμεύει; Εξαρτάται από το τι δίνεις στους Γερμανούς, άμα σε πιάσουν με τον πατέρα σου. Αν δώσεις το παλιό βιβλίο, τότε το πάσο δεν χρησιμεύει σε τίποτα. Αν όμως δώσεις το Grail Diary, τότε θα δεις μια επιπλέον σκηνή, όπως το έργο, που ο Indy πάει στη Γερμανία. Εδώ, στον Χίτλερ, δώσε να σου υπογράψει αυτόγραφο στο πάσο! Τώρα πια θα μπορείς να περάσεις όλους τους φρουρούς στα φυλάκια, χωρίς καμιά δυσκολία.

Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά πώς περνάς τους φρουρούς στο κάστρο. Τον πορτιέρη κτύπα τον. Πέφτει αμέσως. Στο ισόγειο βρίσκεις τρεις φρουρούς. Στον μεθυσμένο επίλεξε 1. Hello and how are you? και 2. May be I get you another drink. Σου δίνει το stein. Πριν τις σκάλες που οδηγούν στον πρώτο όροφο, υπάρχουν δύο φρουροί. Στον πρώτο αριστερά, δίπλα στην αποθήκη με τις εντολές 1. Where is prisoner? I've come to interogate him. Τώρα, 2. Gestapo. Special investigations. I am Dietrich's successor και 3. How do you know about that? Are you leaking information? Στο φρουρό στις σκάλες, επίλεξε 1. Hi! I'm selling fine leather jackets, like the one I'm wearing. Μετά 2. I've got authorization. How else would I get there? και 3. 15 Marks. Just the thing for guard duty on cold nights. Σου δίνει 15 μάρκα. Είναι σημαντικό να προσέχεις να περνάς τους φρουρούς, όπως ήσουν ντυμένος όταν τους πρωτοσυνάντησες. Έτσι, αυτούς τους δύο πρέπει να τους περνάς πάντοτε ντυμένος σαν Indy. Γέμισε με μπύρα το stein στην κουζίνα, και χρησιμοποίησέ τη για να σβήσεις τα κάρβουνα. Ξαναγέμισε το stein και πάρε και το κρέας. Από την αποθήκη πάρε τη στολή του υπηρέτη, ενώ από την τραπεζαρία με το τζάκι, πήγαινε στην πανοπλία και κάνε USE ARMOUR. Το τσεκούρι θα αφήσει μια σχισμή στο χαλί. Αυτό είναι απαραίτητο να γίνει πριν σε πιάσουν αιχμάλωτο για να ξέρεις πού θα βάλεις την καρέκλα, ώστε το τσεκούρι να κόψει τα σχοινιά και όχι εσένα. Ανέβα στον πρώτο όροφο. Στο πρώτο δωμάτιο, ντύσου υπηρέτης. Προχώρα στο διάδρομο. Θα συναντήσεις το φρουρό που φυλάει το δωμάτιο με τους πίνακες. Σ' αυτόν, σαν υπηρέτης offer painting. Μόνο έτσι θα δεις τη σκηνή με το πάσο, και έτσι αργότερα θα μπορέσεις να το βρεις. Σημείωσε ότι το φρουρό αυτό τον περνάς και σαν Indy, αλλά έτσι δεν θα βρεις το pass. Στη στροφή σ' ένα δωμάτιο, μέσα σ' ένα κιβώτιο βρίσκεις μια στολή. Εξέτασέ την και θα βρεις ένα κλειδί. Ντύσου με τα κανονικά σου ρούχα, κατέβα κάτω, και από την αποθήκη πάρτε τη στολή του αξιωματικού. Ξανανέβα πάνω και φόρεσέ την. Από 'δω και πέρα είσαι μόνος σου.

Στο αεροδρόμιο, για να πετάξεις με το Zeppelin, πρέπει να κλέψεις τα εισιτήρια που έχει στην τσέπη του, ο άνθρωπος που διαβάζει εφημερίδα. Μέσα στις κατακόμβες, πώς περνάς την πόρτα με το μυστικό όργανο; Διάβασε το diary. Σημείωσε τις νότες. Ξέχνα τα ντο, ρε, μι, που ξέρεις. Απλά φτιάξε ένα πεντάγραμμο όπου υπάρχει μια νότα κάτω από τη γραμμή, η 1, η επόμενη νότα πάνω στην πρώτη γραμμή, η 2, η επόμενη πάνω στη δεύερη γραμμή, η 3, κ.λπ. Έτσι, μετάφρασε τις νότες που σου δίνει το βιβλίο: Π.χ. ας είναι 5,6,2,1,1. Τώρα, πήγαινε στο όργανο, και μετρώντας σαν πρώτο το κρανίο στα δεξιά, όπως τα κοιτάς, σπρώξε τα, κατά τη σειρά της αρίθμησης. Σύμφωνα με το παράδειγμά μας, σπρώξε πρώτα το 5ο, μετά το 6ο και το 2ο, το 1ο, και η πόρτα θ' ανοίξει. Απλό;!

Το Indiana Jones είναι ένα μοναδικό adventure. Φοβερό χιούμορ, εκπληκτική κίνηση χαρακτήρα, όμορφη δράση, εναλλακτικές λύσεις, εντυπωσιακό. Το τελευταίο του μέρος είναι ένα μικρό αριστούργημα. Μην το χάσετε με τίποτα, γιατί ... εσείς θα χάσετε!

ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ: 10 **ΧΙΟΥΜΟΡ: 10**
ΓΡΑΦΙΚΑ: 10 **ΗΧΟΣ: 9**
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ: 10 **ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 8**
ΔΡΑΣΗ: 10

Αρχίζοντας την περιπέτεια

Η περιπέτεια ξεκινά με τον Indy να επιστρέφει στο Barnett College, στη Νέα Υόρκη. Έτος 1938. Μπαίνοντας συναντάς τον Marcus. Αφού του δείξεις το σταυρό που έφερες, σου ζητά τις σημειώσεις που του χρωστάς, Εδώ βρίσκεται και το κλείδωμα του adventure από την εταιρία. Μετά, ο Indy πάει και αλλάζει ρούχα, γιατί ήταν μούσκεμα. Ξεκινάς από το γυμναστήριο. Μια καλή αρχή είναι να προπονηθείς στο box. Επίλεξε **WALK TO LOCKER ROOM**. Αλλάζεις, και ανεβαίνεις στην παλαίστρα. Επίλεξε το **LET'S HAVE A GOOD WORKOUT.** Παλεύεις με τα πλήκτρα 3 και 9. Αφού θεωρήσεις πως έχεις εξασκηθεί αρκετά, επίλεξε το **I THINK I'LL PASS FOR NOW. MAY BE ANOTHER TIME.** Αφού ξαναλλάξεις, βγες έξω **(WALK TO DOOR).** Πήγαινε στο Μάρκους και **TALK TO MARCUS.** Τώρα, **WHAT DO YOU MEAN, CONSIDERING HIS SITUATION?** Απάντησε **AFTER MY JOB, EH? WHO IS THIS EXPERT.** Τώρα επίλεξε **OPEN DOOR** (στα δεξιά) και **WALK TO DOOR.** Μέσα **TALK TO STUDENTS** και **JUST A MOMENT FOLKS. I'M SURE WE CAN WORK SOMETHING OUT.** Τώρα, **PLEASE RELAX I HAVE A SOLUTION THAT IS FAIR FOR EVERYONE** και **IRENE, TAKE DOWN NAMES AND I WILL SEE EVERYONE IN ORDER.** Επιτέλους μπαίνεις στο γραφείο σου. Εκεί βρίσκονται διάφορα γράμματα. **PICK UP JUNK MAIL** και αμέσως **PICK UP LETTERS.** Τώρα, **PICK UP PAPERS.** Α, χα! Ένα δέμα. **PICK UP PACKAGE.** Αφήνεις όλα τ' άλλα. **OPEN PACKAGE.** Βρίσκεις το Grail Diary του πατέρα σου. Τώρα **OPEN WINDOW,** το δεξί όπως βλέπεις και **ALK TO WINDOW.** Εδώ σε περιμένουν δύο τύποι και σε πάνε στον Donovan. Μαθαίνεις ότι ο πατέρας σου που δούλευε γι' αυτόν, αναζητώντας το άγιο δισκοπότηρο, έχει εξαφανιστεί. Αναλαμβάνεις λοιπόν τη δουλειά και βρίσκεσαι ξανά έξω από το πανεπιστήμιο. Τώρα, **TRAVEL TO HENRY'S HOUSE.** Στο πρώτο δωμάτιο, **PULL BOOK CASE** (την πάνω). Αφού πέσει στην πίσω μεριά της **PICK UP STICKY TAPE.** Από το διπλανό δωμάτιο, **PICK UP PAINTING.** Δείχνει ένα τρόπαιο. Τώρα, **WALK TO DOOR.** Έξω από πανεπιστήμιο, **WALK TO WINDOW.** Με την "what is" εντολή, βρες το jar στη δεξιά ντουλάπα και **USE STICKY TAPE IN JAR.** Το διαλυτικό υγρό που περιέχει, λιώνει την ταινία, και βρίσκεις ένα μικρό κλειδί. **WALK TO WINDOW** και ξανά **TRAVEL TO HENRY'S HOUSE.** Μόλις μπεις, αριστερά από την πόρτα, **PICK UP PLANT** και **PICK UP TABLE CLOTH.** Τώρα, **USE SMALL KEY IN CHEST.** Ανοίγει. **PICK UP OLD BOOK** και **WALK TO DOOR.** Τώρα επίλεξε **TRAVEL TO THE PLANE TO VENICE.** Αφού φτάσεις, συναντάς την Mrs Schneider, η οποία σε οδηγεί στη βιβλιοθήκη που εργαζόταν ο πατέρας σου, πριν εξαφανιστεί. Μέσα, **WALK TO STACKS** στο κάτω αριστερά. Στην πρώτη βιβλιοθήκη, με την "what is" εντολή, εντόπισε, στο μέσο του δεύτερου από κάτω ραφιού, στην τελευταία στήλη, το βιβλίο και **PICK UP BOOK.** Αναφέρεται στο πώς να πετάς ένα biplane. **LOOK MANUAL.** Σημείωσε προσεκτικά τις οδηγίες, γιατί θα σου χρειαστούν αργότερα. **WALK TO NEXT ROOM** αριστερά. Μπαίνοντας, βλέπεις ρωμαϊκά νούμερα, όπως αυτά που έψαχνε ο πατέρας σου. **LOOK GRAIL DIARY.** Σου λέει ποιό παράθυρο να ψάξεις, και αναφέρει κάποιους αριθμούς (σε random), π.χ. αν μπεις, ακολούθησε το πρώτο από τα δεξιά. **WALK TO SHELVES** (αριστερά).

Στη δεύτερη βιβλιοθήκη, στην πρώτη στήλη, τέταρτο από κάτω ράφι, εντόπισε με το "what is" το βιβλίο και **PICK UP BOOK.** Είναι το Mein Kampt (ο αγών μου) του Χίτλερ. **WALK TO NEXT ROOM.** (Σε κάθε τέτοιο χωλ, κάνε **LOOK WINDOW,** μέχρι να πάρεις την απάντηση ότι είναι ακριβώς ίδιο με το αντίστοιχο του Grail Diary). Συνέχισε αριστερά, και από την τρίτη βιβλιοθήκη πάρε... Η συνέχεια επί της οθόνης.

ADVENTURE S.O.S.

του Αντρεα Τσουρινακη

Στο τεύχος του Νοέμβρη (Νο 60), στη σελίδα 79, κακοτυπώθηκε η βοήθεια που δίναμε για το *«ZAK McKRACKEN»*. Την ξαναδημοσιεύουμε, σωστή αυτή τη φορά. Τι κάνεις μόλις βγεις από το αεροπλάνο; **PICK UP TREE BRANCH, GIVE PEANUTS TO TWO-HEADED SQUIRREL, USE TREE BRANCH ON LOOSE DIRT.** Μπες μέσα στη σπηλιά. Με την What is εντολή, βρες την abandoned bird nest. Πήγαινε κοντά της **USE GOLF CLUB WITH ABANDONED BIRD NEST.** Την παίρνεις. Βρες πάλι με την What is εντολή το pit. **USE BIRD NEST IN PIT, USE TREE BRANCH IN PIT, USE LIGHTER IN PIT.** Άναψες φωτιά. Προχώρα στα strange markings. **USE YELLOW CRAYON ON STRANGE MARKINGS.** Μπες στο δωμάτιο **USE REMOTE CONTROL, PICK UP BLUE CRYSTAL.**

Άλλο ένα γράμμα χωρίς διεύθυνση. Ο **Βασίλης Τσατλογιάννης** που ρωτά για το *"CORRUPTION"*, να μας ξαναγράψει, αλλά αυτή τη φορά μην ξεχάσει να βάλει και τη διεύθυνσή του.

Ο **Χρόνης Τζιτζιμπάσης** ρωτά πώς να ξεκινήσει τα *"VOODOO CASTLE"* και *"PIRATE ADVENTURE"*. Για το πρώτο, έχουμε: **OPEN COFFIN, EXAMINE COFFIN, TAKE RING, EXAMINE RING, READ RING, TAKE KNIFE, WEST, DROP KNIFE, EAST, WAVE RING, LOOK, GO CHUTE, READ PLAQUE, TAKE PLAQUE, GO HOLE, SUMMON MEDIUM, GET BALL, EXAMINE BALL, WEST, SOUTH, TAKE GLASS, NORTH, WEST, GO FIREPLACE, OPEN FLUE, GO CHIMNEY, READ PLAQUE, DROP PLAQUE, DROP GLASS, DOWN, EXAMINE IDOL, RUB IDOL, DUST IDOL, SOUTH, EAST, SOUTH, SOUTH, NORTH, WEST, SOUTH, EAST, TAKE SHIELD, TAKE CHEMICALS...**

Για το δεύτερο, από το London flat: **GET RUM, GET SNEAKERS, GET CRACKERS, GO STAIRS, GET BOOK, GO PASSAGE, EAST, GET BAG, OPEN BAG, GET TORCH, READ BOOK, DROP BAG, GET MATCHES, SAY "YOHO", SAY "YOHO", DROP BOOK, DROP SNEAKERS, EAST, GO SHACK, GIVE RUM** στον πειρατή, **DROP CRACKERS, WEST, EAST, GO PATH, GO CRACK, LIGHT TORCH, GETSAILS...**

Ο **Νίκος Κρητικός** ρωτά πώς να ξεκινήσει το *"Classic Adventure"* (της level 9). Από την αρχή: **IN, GET LAMP, DOWN, LIGHT LAMP, GET COINS, UP, OFF LAMP, DROP COINS, GET KEYS, WEST, SOUTH, SOUTH, EAST, SOUTH, GET SANDWITCHES, NORTH, EAST, DROP SANDWICHES, WEST, SOUTH, SOUTH, SOUTH, UNLOCK GRATE, NORTH, NORTH, NORTH, EAST, DROP KEYS, WEST, SOUTH, SOUTH, SOUTH, DOWN, WEST, ON LAMP, GET CAGE, WEST, GET ROD, WEST, WEST, DROP ROD, CATCH BIRD, GET ROD, WEST, DOWN, DOWN, RELEASE BIRD, DROP CAGE, SOUTH...**

Ο **Στράτος Γρηγοράς** ρωτά, στο *"Bard's Tale I"*, πώς μπαίνει στους πύργους Mangar και Kylearan. Για να μπεις στον Kylearan Tower πρέπει να φτάσεις πρώτα στο τρίτο επίπεδο του Harkyn's Castle. Εκεί πρέπει να φτάσεις το άγαλμα, το οποίο, αν κουβαλάς το eye από τον king Aildrek που είναι στο τρίτο επίπεδο στις κατακόμβες, θα ζωντανέψει και θα σου επιτεθεί. Αφού το νικήσεις, τηλεμεταφέρεσαι στις πύλες του Kylearan's Tower. Εδώ πρέπει να φτάσεις στο μάγο Kyleara , ο οποίος θα σου δώσει ένα κλειδί. Αυτό το κλειδί ανοίγει την πόρτα του Mangar's Tower!!

Ο **Κυριαζής Ηλίας** ρωτά, στο *"GREMLINS"*, πώς θα κόψει το mailbox και πώς θα πάρει τη μπουλντόζα. Από το σπίτι παίρνεις το spark igniter και το flash light. Έξω από patrol station: **GO STATION, GO PIT, GET TORCH, GET BOTTLE, UP.** Στο γκαράζ: **OPEN VALVE, LIGHT TORCH, WELD PLOUGH, CLOSE VALVE,** δηλαδή σαμποτάρεις το μηχάνημα, δεν το παίρνεις. Στο γραμματοκιβώτιο **LIGHT FLASHLIGHT, INSERT FLASHLIGHT,** ο Stripe φεύγει, **OPEN VALVE, LIGHT TORCH, CUT**

Η λυση του...

KING'S QUEST II

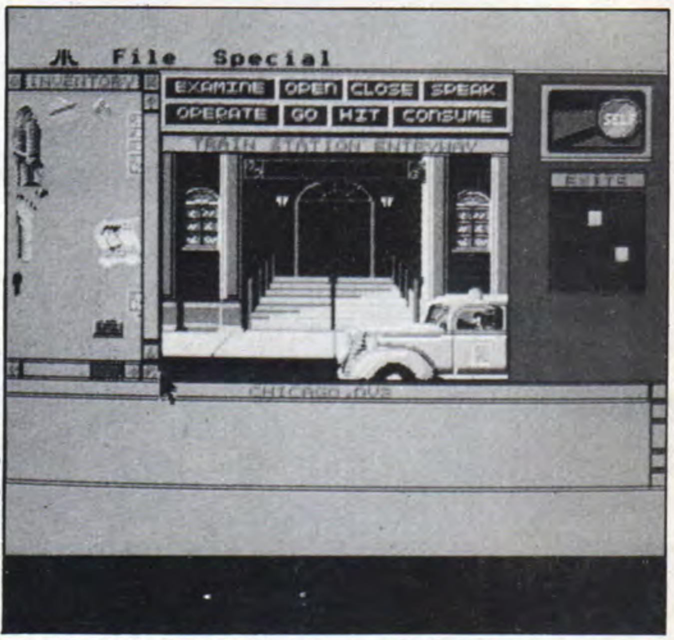
Από την αρχή, πηγαίνετε **EAST, EAST.** Εδώ **OPEN MAILBOX (+1), GET GOODIES (+2).** Στην περιοχή γύρω από το σπίτι και νότια, εμφανίζεται η Κοκκινοσκουφίτσα. Όταν τη δεις, **TALK GIRL, GIVE GOODIES TO GIRL (+4),** σου δίνει λουλούδια. Απ' το σπίτι της γιαγιάς **EAST, EAST, EAST.** Εδώ **OPEN DOOR.** Προχώρα μπροστά **KNEEL, PRAY (+2), GRAHAM.** Σου δίνει το σταυρό **(+2), WEAR CROSS (+2).** Βγες και πήγαινε βόρεια, προσέχοντας μην πέσεις. Πέρασε τη γέφυρα **(+1).** Προχώρα βόρεια στη μαγική πόρτα. **LOOK DOOR, READ INSCRIPTION.** Τώρα πέρνα πίσω τη γέφυρα (+1) και γύρνα στην παραλία απ' όπου ξεκίνησες (φτιάξε οπωσδήποτε ένα χάρτη). Προχώρα βόρεια στην παραλία δύο οθόνες και **GET TRIDENT (+3).** Προχώρα βόρεια άλλες δύο οθόνες και **LOOK GROUND, GET SHELL, GET BRACELET (+7).** Πήγαινε δεξιά και **LOOK TREE, GET STAKE (+2).** Ξανά αριστερά και βόρεια. Εδώ είναι μια γοργόνα. Στο νερό **SWIM,** πήγαινε κοντά της **GIVE FLOWERS TO MERMAID (+2).** Αμέσως **RIDE SEAHORSE (+2).** Στον Ποσειδώνα, **GIVE TRIDENT TO NEPTUNE (+4),** σου δίνει μια μπουκάλα, **GET GOLD KEY (+5).** Στη στεριά **LOOK BOTTLE, GET CLOTH (+2).** Πήγαινε δύο οθόνες δεξιά, βόρεια, τρεις οθόνες δεξιά. Εδώ **LOOK OPENING (+1), GET BROOCH (+7).** Στην περιοχή γύρω και κάτω από το μοναστήρι, εμφανίζεται ένα ξωτικό που σου κάνει ξόρκια. Τριγύρνα εδώ, μέχρι αυτό να συμβεί, γιατί το ξόρκι σε προστατεύει από το νάνο και τη μάγισσα. Αφού γίνει αυτό, πέρνα τη γέφυρα **(+1),** πήγαινε στην πόρτα και **UNLOCK DOOR (+7), READ INSCRIPTION.** Ξαναπέρνα τη γέφυρα **(+1).** Πήγαινε βόρεια και αριστερά. Από το πάνω μέρος του δέντρου **LOOK HOLE, GET MALLET (+2).** Αριστερά και νότια. Στο σπιτάκι **OPEN DOOR.** Κατέβα τις σκάλες, πήγαινε στο τζάκι και **GET SOUP (+2).** Στο κιβώτιο **OPEN TRUNK, GET EARRINGS (+7).** Εδώ θα βρεις οτιδήποτε σου έχει πιθανόν κλέψει ο νάνος. Βγες έξω. Πήγαινε βόρεια και αριστερά. **LOOK LOG, LOOK IN LOG, GET NECKLACE (+7).** Πήγαινε αριστερά, νότια και ΣΩΣΕ. Μπες στη σπηλιά. Πήγαινε στο κλουβί και **PUT CLOTH ON CAGE (+2), GET CAGE (+2).** Βγες και πήγαινε στο

Μπήκαμε στο δεύτερο χρόνο ύπαρξης της στήλης αυτής, και θέλουμε να πιστεύουμε ότι θα είναι εξ ίσου δημιουργικός με τον προηγούμενο. Η στήλη, απ' ό,τι δείχνουν τα γράμματά σας, έχει αγαπηθεί πάρα πολύ, γι' αυτό κι εμείς θα συνεχίσουμε από τη μεριά μας να προσπαθούμε για το καλύτερο δυνατό. Ένα μεγάλο ευχαριστώ στο Γιάννη Φράγκο, που μας έστειλε μερικές, εκπληκτικά όμορφα δουλεμένες, λύσεις παιχνιδιών της Sierra, άσχετα με το αν τις είχαμε. Η δουλειά του ομολογουμένως είναι φανταστική, ένα χάρμα οφθαλμών. Αυτό το μήνα συνεχίζουμε τις ολοκληρωμένες λύσεις, μ' αυτήν του King's Quest II.

BOX, CLOSE VALVE, GET PLATES.

Οι **Χ. Χουρμουζιάδης** και **Πλαγιανάκος Βασίλης** ρωτούν, στο *DEJA-Vu "II"*, πώς να μπουν στο νεκροτομείο. Από το σπίτι της Sugar πάρε τη στολή του αστυνόμου. Άλλαξε μέσα στο ταξί, και ντυμένος σαν αστυνόμος, μπες στο νεκροταφείο. Φεύγοντας όμως, μην ξεχάσεις να βγάλεις τη στολή.

Ο δεύτερος ρωτά αν μπορεί να ταξιδέψει πουθενά αλλού, και αν υπάρχει τίποτα άλλο εκτός από το καθαριστήριο στην έρημο. Και στις δύο περιπτώσεις, η απάντηση είναι αρνητική. Με το τρένο, μόνο τη διαδρομή Λας Βέγκας - Σικάγου μπορείς να κάνεις, και στην έρημο, το μόνο κτίσμα που υπάρχει είναι το καθαριστήριο.



Ο **Παντελής Πασιχουλαρίδης** ρωτά, στο *"KING'S QUEST IV"*, πώς θα περάσει τη σαύρα στο βάλτο. Ο μοναδικός τρόπος είναι να σταθείς μπροστά από τις πράσινες νησίδες και **JUMP.** Επανάλαβέ το μέχρι την τελευταία νησίδα. Εδώ **PUT BOARD DOWN.** Ο ίδιος ρωτά αν χρησιμεύει σε τίποτα το καζάνι στις σπηλιές των μαγισσών. Η μόνη χρησιμότητά του είναι να εμποδίσει τη μάγισσα στην κίνησή της να σε πιάσει. Κάνε το γύρο του καζανιού, έτσι ώστε η μάγισσα να είναι από την άλλη μεριά. Πήγαινε ανάμεσα στις άλλες δύο, χωρίς να σ' ακουμπούν, και **GET EYE.**

Ο **Κώστας Πέτρου** ρωτά, στο *"POLICE QUEST II"*, πώς μπορεί να επικοινωνήσει με τη Marie. Αν και το είχαμε γράψει, ξαναδίνουμε την απάντηση. Όταν γυρίσεις στην αστυνομία, πήγαινε στο γραφείο σου και **LOOK BASKET.** Τώρα **SIT, DIAL PHONE.** Εδώ η Sierra ομολογουμένως δεν «σκέφθηκε» ότι το adventure μπορεί να παιζόταν και εκτός Αμερικής. Έτσι, έβαλε μόνο τους αριθμούς πληροφοριών που ισχύουν στη χώρα τους. Συνεχίζουμε λοιπόν. Τύπωσε **0** (ή **411**). Σου ζητούν όνομα πόλης, **LYTTON,** σου ζητά ποιόν θέλεις: **MARIE WILKANS.** Τώρα έχεις το τηλέφωνό της.

Τέλος, ο **Νίκος Κυριαζής** ρωτά, στο *"LARRY II"*, πώς μπορεί να μπει στο show. Στον πορτιέρη **TALK MAN, SHOW MAGAZINE.** Τώρα τύπωσε τον αριθμό που σου ζητάει, από την αντίστοιχη σελίδα του manual που συνοδεύει το adventure. Στην οθόνη βλέπεις το χέρι του να ζητά κάτι, ενώ σου λέει ότι από λάθος δόθηκε η σειρά σου. Τώρα απλά **OFFER TWENTY DOLLARS BILL** και θα σου βρει μια θέση.

Αυτά προς το παρόν, και ως τον άλλο μήνα, μην ξεχνάτε να γράφετε τα πλήρη στοιχεία σας, όνομα και διεύθυνση, και μέσα στο γράμμα. Αν θέλετε πιο γρήγορη απάντηση, εσωκλείστε ένα γραμματόσημο εσωτερικού, ενώ όσοι μένετε στο λεκανοπέδιο, μπορείτε να γράφετε και το τηλέφωνό σας. ■

σπίτι της γιαγιάς. Μπες. Αν είναι λύκος, βγες γρήγορα και ξαναμπές, μέχρι να δεις τη γιαγιά. Τώρα **TALK GRANDMA, GIVE SOUP TO GRANDMA (+2), LOOK UNDER BED (+4).** Βρίσκεις τα cloak και ring. Βγες και πήγαινε νότια, δύο οθόνες δεξιά, νότια, δεξιά. Τώρα το κατάστημα είναι ανοικτό. **OPEN DOOR.** Μέσα **TALK WOMAN, BUY LAMP, GIVE CAGE TO WOMAN (+6).** Βγες έξω **RUB LAMP (+2),** ένα χαλί, **RUB LAMP (+2),** ένα ξίφος, **RUB LAMP (+2),** ένα χαλινάρι. Τώρα **RIDE CARPET (+4).** Στο φίδι **THROW BRIDLE TO SNAKE (+5), TALK HORSE (+2).** Παίρνεις ένα κομμάτι ζάχαρη. Μπες στη σπηλιά **GET GOLD KEY (+5).** Βγες έξω και **RIDE CARPET.** Πήγαινε στη γέφυρα, πέρνα την **(+1).** Στην πόρτα **UNLOCK DOOR (+7), READ INSCRIPTION.** Ξαναπέρνα τη γέφυρα **(+1).** Πήγαινε αριστερά, βόρεια, αριστερά, βόρεια. Τώρα εδώ είναι ένα troll. **WEAR CLOAK, WEAR RING (+3), ENTER BOAT.** Απέναντι **LEAVE BOAT, EAT SUGAR (+1).** Πέρνα τα αγκάθια. Στην πύλη, **OPEN DOOR.** Μέσα, αριστερά, και ανέβα τις σκάλες. Πάνω **LOOK DRESSER, OPEN DRAWER, GET CANDLE (+2).** Κατέβα. Στον αναμμένο πυρσό **LIGHT CANDLE (+1).** Κατέβα, δεξιά και ΣΩΣΕ. Αν δεις το Δράκουλα, ξαναφόρτωσε. Από το τραπέζι **GET HAM (+2).** Δεξιά και κατέβα όλες τις σκάλες. ΞΑΝΑΣΩΣΕ. Αριστερά. Αν η κάσα είναι ανοικτή, βγες και ξαναμπές μέχρι να τη δεις κλειστή. Τώρα γρήγορα **OPEN COFFIN, KILL DRACULA (+7)** με τα stake και mallef. **LOOK IN COFFIN, GET SILVER KEY (+2), GET PILLOW, GET GOLD KEY (+5).** Βγες, ανέβα τις σκάλες, βόρεια, ανέβα τις σκάλες. Εδώ **UNLOCK CHEST (+1)** με το silver key, **OPEN CHEST, GET TIARA (+7).** Φύγε, πήγαινε στη βάρκα. **ENTER BOAT.** Απέναντι **LEAVE BOAT.** Πήγαινε στη γέφυρα, πέρνα την **(+1).** Στην πόρτα **UNLOCK DOOR (+7).** Βρίσκεσαι σ' ένα νέο κόσμο. Βόρεια **GET NET (+1), CAST NET** μέχρι να πιάσεις ένα ψάρι. Αμέσως **GET FISH (+2), THROW FISH TO SEA (+3), RIDE FISH (+1).** Σε βγάζει σ' ένα νησί. Δεξιά **LOOK GROUND, GET AMULET (+3), LOOK AMULET.** Νότια, στην πόρτα **OPEN DOOR.** Ανέβα τις σκάλες. Στο λιοντάρι **THROW HAM TO LION (+4), OPEN DOOR.** Μέσα **(+5) TALK WOMAN, GRAHAM, KISS WOMAN, LOOK AMULET, HOME (+3).** Σκορ **185/185!!!**

Μερικές versions σώζουν με το F5. Άλλες παλιότερες, θέλουν πρώτα να βάλεις μια άδεια φορμαρισμένη δισκέτα, τύπωσε FORMAT DIS και τώρα μόνο F5.

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Η THIRD WAVE ανταλλάσσει το πειρατικό σας αντίγραφο με original!

Φέρτε μας την κόπια που έχετε
κι εμείς θα σας δώσουμε
το ίδιο πρόγραμμα
στην αυθεντική του συσκευασία
(και μάλιστα με PIXELόσημο),
χωρίς καμιά οικονομική
επιβάρυνση!

ΠΡΟΣΟΧΗ: Η προσφορά ισχύει για τους τριάντα πρώτους που θα ανταποκριθούν και θα φέρουν στα γραφεία του PIXEL το πειρατικό αντίγραφο των παρακάτω προγραμμάτων:

(1) BATMAN - THE MOVIE
(2) RENEGADE III
(3) UNTOUCHABLES
(4) NEW ZEALAND STORY
(5) CABAL
(6) BEACH VOLLEY
(7) LIGHT FORCE
(8) 100% DYNAMITE
(9) CHASE H.Q.
(10) OPERATION THUNDERBOLT
(11) F-29 RETALIATOR
(12) LOST PATROL

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

SPECTRUM

TUSKER

ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Η απληστία των ανθρώπων φέρνει πολλά δεινά σ' αυτούς. Κάτι τέτοιο έπαθε και ο ήρωάς μας, που θέλησε να βρει το νεκροταφείο των ελεφάντων για να μαζέψει το πολύτιμο ελεφαντόδοντό τους. Προφανώς όμως δεν είχε υπολογίσει καλά τους κινδύνους που θα αντιμετώπιζε, και έτσι τώρα βρίσκεται σε πολύ δυσχερή θέση και εντελώς αβοήθητος.

Το «εντελώς αβοήθητος» είναι λίγο ανακριβές βέβαια, αφού υπάρχει αυτή η επέμβαση, που θα τον βοηθήσει σημαντικά στην περιπέτειά του, μιας και τον εφοδιάζει με άπειρες ζωές και άπειρη ενέργεια, έτσι ώστε να ξεπεράσει τις δυσκολίες που υπάρχουν.

Το τίμημα που θα πρέπει να πληρώσετε, πριν χρησιμοποιήσετε την επέμβαση, είναι η πληκτρολόγησή της. Η διαδικασία θα σας είναι γνωστή: Πληκτρολόγηση του listing 1, δίνοντας προσοχή στα DATA (γιατί δεν υπάρχει έλεγχος λαθών), και σώσιμο σε λευκή κασέτα με «SAVE "TUSKER" LINE 10». Μετά, πληκτρολόγηση και τρέξιμο του listing 2. Αν υπάρχουν λάθη, ο υπολογιστής θα σας ειδοποιήσει σχετικά, οπότε θα πρέπει να τα διορθώσετε και να ξαναδοκιμάσετε. Αν όχι, τότε θα σας ζητηθεί να σώσετε τον κώδικα. Σώστε τον μετά το listing 1.

Για να παίξετε το Tusker με άπειρες ζωές και ενέργεια, φορτώστε την επέμβαση και βάλτε την πρωτότυπη κασέτα του Tusker να παίζει από την αρχή, όταν αυτό θα σας ζητηθεί.

Αν σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού, ο ήρωάς σας «κολλήσει» σε ένα σημείο και αρνείται να υπακούσει στις εντολές σας, δεν έχετε παρά να πατήσετε το πλήκτρο «Η». Τότε αυτός θα σωριαστεί νεκρός, και κατά συνέπεια θα ξεκολλήσει. Οι ζωές σας, φυσικά, δεν πρόκειται να μειωθούν. Όπως καταλαβαίνετε, δεν πρέπει να ορίσετε το «Η» σαν πλήκτρο ελέγχου.

listing 1

```
   1 REM   ** TUSKER HACK **
   2 REM INFINITE LIVES & ENERGY
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR 29999: LOAD "LOADER"CODE
  20 FOR F=23424 TO 60000: READ
A: IF A<256 THEN POKE F,A: NEXT
F
  30 POKE 65046,128: POKE 65047,
91
  40 PRINT AT 10,2;"PLAY TUSKER
TPE FROM START."
  50 RANDOMIZE USR 1366: RANDOMI
ZE USR 1366: RANDOMIZE USR 64456
  60 DATA 245,229,62,107,50,227,
150,33,183,54,34,128,150,33,82,1
19,34,130,150,33,111,153,34,132,
150,33,73,145,34,134,150,62,142,
50,136,150,241,225,195,194,254
  70 DATA 999
```

listing 2

```
  10 CLEAR 60000
  20 FOR f=64456 TO 65255 STEP 3
2: LET t=0
  30 FOR g=0 TO 31. READ a: LET
t=t+a: POKE f+g,a: NEXT g
  40 READ tot: IF tot<>t THEN PR
INT "Error in data line ";(f-644
56)/32+1000: BEEP 2,0: STOP
  50 NEXT f
  60 PRINT "Code o.k. -now save"
 SAVE "LOADER"CODE 64456,820
  70 PRINT "Rewind tape to verif
y": VERIFY "LOADER"CODE 64456,82
0
```



```
1000 DATA 195,205,254,221,33,196
,251,221,54,19,0,221,35,24,248,2
17,8,58,255,130,254,0,6,12,40,23
,33,252,251,34,154,253,4157
1001 DATA 33,0,128,17,0,88,62,65
,5,9,16,254,8,217,195,222,252,0,
24,246,217,8,61,40,30,8,237,160,
237,160,237,160,3397
1002 DATA 237,160,237,160,237,16
0,237,160,237,160,237,160,237,16
0,237,160,237,160,0,217,195,222,
252,62,1,8,33,61,252,34,154,253,
5317
1003 DATA 175,50,239,252,62,8,50
,241,252,6,8,6,8,6,8,16,254,217,
195,222,252,217,8,254,152,56,93,
13,40,14,8,6,3388
1004 DATA 4,126,18,35,20,16,250,
0,6,1,24,57,61,254,152,56,59,14,
3,33,212,252,17,5,64,6,8,40,27,4
3,29,29,1920
1005 DATA 0,0,6,5,254,153,40,16,
43,29,0,6,3,254,154,40,7,43,29,2
9,0,0,6,1,16,254,110,38,255,8,21
7,195,2211
1006 DATA 222,252,6,13,8,16,254,
217,195,222,252,6,11,24,245,119,
16,254,24,46,0,0,24,42,61,32,231
,62,156,8,33,212,3263
1007 DATA 252,17,248,120,123,134
,186,6,7,32,228,54,200,43,123,13
4,186,6,4,32,219,54,200,43,123,1
34,186,32,215,54,168,43,3606
1008 DATA 123,134,119,14,1,217,1
95,222,252,144,160,176,168,205,2
17,252,208,62,22,61,32,253,167,4
,200,62,127,219,254,31,169,230,4
700
1009 DATA 32,40,244,121,47,79,23
0,2,246,8,211,254,55,201,243,62,
8,50,239,252,246,8,211,254,33,19
5,254,229,219,254,31,230,4782
1010 DATA 32,79,213,30,32,6,155,
205,213,252,48,247,62,194,184,48
,242,29,32,241,6,201,205,217,252
,48,232,120,254,212,48,244,4584
1011 DATA 205,217,252,48,222,30,
7,33,180,254,70,35,205,213,252,4
8,210,126,35,184,48,205,29,32,24
1,62,1,50,239,252,6,158,4149
1012 DATA 209,46,4,62,8,24,2,62,
9,205,219,252,208,0,0,62,14,205,
219,252,208,62,19,62,188,184,203
,21,6,158,210,79,3452
1013 DATA 253,62,58,189,194,203,
251,38,134,38,0,6,178,46,1,253,3
3,73,255,62,4,24,22,62,193,173,1
98,17,221,119,0,221,3581
1014 DATA 35,27,6,178,46,1,0,62,
2,24,2,62,9,205,219,252,208,205,
215,251,208,62,19,62,208,184,203
,21,6,179,210,147,3517
1015 DATA 253,124,173,103,122,17
9,32,207,195,194,254,62,193,173,
198,17,221,119,0,221,35,27,46,2,
62,4,6,179,205,42,254,208,4110
1016 DATA 253,126,4,183,40,86,10
5,1,253,127,237,121,253,78,0,253
,70,1,221,33,0,0,221,9,77,62,1,4
6,2,6,179,205,3253
1017 DATA 42,254,208,62,127,189,
40,3,50,179,254,253,94,2,253,86,
3,105,1,5,0,253,9,77,46,2,62,3,6
,179,205,42,3094
1018 DATA 254,208,123,178,6,178,
46,1,62,6,194,149,253,17,194,254
,237,83,177,253,17,14,0,62,2,195
,149,253,62,8,24,187,3844
1019 DATA 62,12,205,219,252,0,0,
62,14,205,219,252,208,62,219,184
,203,21,6,179,210,40,254,201,205
,246,252,33,0,144,6,255,4430
1020 DATA 197,205,91,254,115,35,
193,16,247,58,109,0,254,40,200,2
05,119,254,201,30,0,75,6,255,62,
127,219,254,230,64,169,40,4324
1021 DATA 9,28,121,47,230,64,79,
16,239,201,0,0,195,111,254,33,0,
0,17,50,144,6,50,197,26,6,0,79,9
,19,193,16,2439
1022 DATA 246,229,33,0,0,17,205,
144,6,50,197,26,6,0,79,9,19,193,
16,246,193,124,254,13,48,13,167,
237,66,216,1,50,3103
1023 DATA 0,167,237,66,216,62,1,
50,179,254,201,0,233,234,210,226
,182,224,182,224,182,224,210,226
,238,237,209,175,211,254,124,254
,5590
1024 DATA 1,216,205,203,251,49,2
55,255,33,0,64,1,27,0,54,0,35,16
,251,13,32,248,221,33,232,254,17
,232,0,205,64,254,3721
```

AMSTRAD — THE UNTOUCHABLES

ΤΟΥ Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

Η περίφημη ομάδα του Elliot Ness βρίσκεται εν δράσει! Καλείστε να αντιμετωπίσετε ένα ολόκληρο στρατό από εγκληματίες, τους οποίους έχει μαζέψει εναντίον σας ο άσπονδος φίλος σας Al Capone. Φυσικά, τα πράγματα θα ήταν πολύ εύκολα, αν δεν είχατε το γνωστό πρόβλημα της ενέργειας και του χρόνου. Ωστόσο, το PIXEL είναι σε θέση να σας βγάλει από αυτό το αδιέξοδο. Για να αποκτήσετε άπειρη ενέργεια και χρόνο για την disk version του παιχνιδιού, θα πρέπει να κάνετε τα εξής εύκολα: Πληκτρολογήστε το listing 1, και αφού το ελέγξετε για τυχόν λάθη, σώστε το σε μία δισκέτα (ΟΧΙ στην πρωτότυπη!). Κατόπιν, πληκτρολογήστε το listing 2, και αφού το ελέγξετε για τυχόν λάθη, σώστε το και τρέξτε το. Μόλις ο υπολογιστής κάνει reset, φορτώστε και τρέξτε το πρώτο listing. Στην παύση που θα επακολουθήσει, αλλάξτε δισκέτα, βάλτε στο drive την πρωτότυπη και πατήστε ένα πλήκτρο. Το παιχνίδι θα πρέπει να φορτώσει. Αν όχι, επαναλάβετε τη διαδικασία με προσοχή, και σιγουρευτείτε ότι τα listings είναι σωστά. Επίσης, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μην πάρετε κανένα φαρμακείο, γιατί η επέμβαση δεν θα δουλέψει! Καλή διασκέδαση!

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

listing 1

```
10 ' THE UNTOUCHABLES - Listing 1 (Code loader)
20 ' Cracked by Jim 7/1/1990
30 addr=&1000:MEMORY &FFF:lin=990
40 sum=0:FOR k=1 TO 16:READ a$:IF a$="END" THEN 50 ELSE a=VAL("&"
+a$):POKE addr,a:sum=sum+a:addr=addr+1:NEXT:lin=lin+10:READ a$:IF
 VAL("&"+a$)<>sum THEN PRINT"DATA Error in Line":lin:STOP ELSE 40
50 CALL &1005
1000 DATA 0E,07,CD,CE,BC,21,3E,10,11,00,C0,06,0C,CD,77,BC, 5BE
1010 DATA 21,FD,A3,CD,83,BC,CD,7A,BC,CD,06,BB,21,83,10,3E, 850
1020 DATA C3,32,C3,A4,22,C4,A4,11,00,00,01,C9,00,21,00,C0, 5A2
1030 DATA DF,3B,10,0E,FF,21,87,A4,C3,16,BD,66,C6,07,55,20, 6C1
1040 DATA 20,20,20,20,20,20,2E,42,49,4E,55,4E,54,4F,55,43, 3A5
1050 DATA 48,20,2E,42,49,4E,21,5E,10,0E,FF,C3,16,BD,0E,07, 4B6
1060 DATA CD,CE,BC,CD,06,BB,21,4A,10,11,00,C0,06,0C,CD,8C, 69C
1070 DATA BC,21,00,24,11,00,80,01,00,80,3E,02,CD,98,BC,CD, 541
1080 DATA 8F,BC,C7,F3,AF,32,E1,76,32,EA,76,21,A4,10,11,40, 7F5
1090 DATA 00,01,30,00,ED,B0,3E,C3,32,AF,80,21,40,00,22,B0, 563
1100 DATA 80,C3,00,80,CD,58,F6,3E,FF,32,A5,18,C3,B2,80,00, 7FF
1110 DATA END
```

listing 2

```
10 ' THE UNTOUCHABLES - Listing 2 (Loader)
20 ' Cracked by Jim 7/1/1990
30 addr=&4000:MEMORY &3FFF:lin=990
40 sum=0:FOR k=1 TO 16:READ a$:IF a$="END" THEN 50 ELSE a=VAL("&"
+a$):POKE addr,a:sum=sum+a:addr=addr+1:NEXT:lin=lin+10:READ a$:IF
 VAL("&"+a$)<>sum THEN PRINT"DATA Error in Line":lin:STOP ELSE 40
50 SAVE"U        .BIN",b,&4000,&270,&A400:END
1000 DATA C3,00,A4,31,F8,BF,D9,01,8D,7F,ED,49,D9,AF,67,08, 862
1010 DATA 7C,6C,5D,53,13,01,16,A4,77,ED,B0,21,67,A6,5D,54, 659
1020 DATA 13,01,C6,84,77,ED,B0,D9,0E,89,ED,49,D9,21,00,06, 718
1030 DATA 3E,44,BE,28,03,23,18,FA,23,23,23,5E,23,56,EB,22, 4ED
1040 DATA 43,A4,CD,44,00,CD,5A,BB,D9,01,8D,7F,ED,49,D9,21, 7F0
1050 DATA 87,A4,0E,FF,C3,16,BD,AF,F5,46,48,23,E5,CD,32,BC, 8C3
1060 DATA E1,F1,3C,FE,10,20,F1,06,00,48,CD,38,BC,1E,06,18, 678
1070 DATA 08,F3,1E,65,01,7E,FA,ED,59,06,F5,ED,78,1F,38,FB, 7EF
1080 DATA ED,78,1F,30,FB,1D,20,F1,F3,C9,3E,01,CD,0E,BC,CD, 83C
1090 DATA FD,A4,CD,6E,A4,3E,02,32,53,A6,C6,4A,32,4E,A6,CD, 7EE
1100 DATA 0B,A5,3E,01,21,00,80,CD,15,A5,CD,00,80,CD,FD,A4, 6D2
1110 DATA 3E,02,21,00,C0,CD,15,A5,21,57,A6,CD,54,A4,3E,03, 5CC
1120 DATA 21,00,24,CD,15,A5,21,00,80,D9,01,7E,FA,ED,49,21, 616
1130 DATA EF,A4,11,F0,A4,01,78,01,36,00,ED,B0,21,00,A4,11, 65B
1140 DATA 01,A4,01,E4,00,36,00,ED,B0,01,8D,7F,ED,49,AF,08, 657
1150 DATA D9,E9,3E,28,18,01,AF,01,01,BC,ED,49,04,ED,79,C9, 717
1160 DATA 3E,10,01,54,7F,ED,79,ED,49,3D,F2,02,A5,C9,0E,C8, 733
1170 DATA 21,70,A6,16,00,C3,73,A5,4F,DD,21,70,A6,DD,7E,00, 6E6
1180 DATA B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01, 727
1190 DATA DD,5E,02,DD,46,03,3E,19,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F, 5CB
1200 DATA C3,59,A5,0E,18,C5,F5,E5,D5,CD,59,A5,D1,E1,F1,C1, A8A
```

```
1210 DATA 5F,78,93,47,7C,83,67,1E,01,14,18,DA,3E,4C,32,4E, 546
1220 DATA A6,3E,06,32,53,A6,79,1D,93,32,F6,A5,7B,32,E6,A5, 748
1230 DATA 1E,C1,4B,C3,74,A5,59,7A,32,47,A6,32,50,A6,22,9C, 6DE
1240 DATA A5,7B,32,52,A6,79,32,54,A6,11,4A,A6,CD,B6,A5,3A, 752
1250 DATA 67,A6,B7,20,F4,11,44,A6,CD,A0,A5,11,4D,A6,21,57, 761
1260 DATA A6,18,1E,CD,B1,A5,11,48,A6,CD,B6,A5,21,67,A6,CB, 81F
1270 DATA 6E,28,F3,C9,01,3E,A6,18,0B,01,26,A6,21,67,A6,18, 56D
1280 DATA 03,01,EF,A5,ED,43,E8,A5,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB, 722
1290 DATA F5,ED,78,87,30,FB,FA,CE,A5,F1,0C,ED,79,06,08,10, 8FA
1300 DATA FE,C1,10,E6,01,7E,FB,11,00,00,C3,EF,A5,0C,ED,78, 808
1310 DATA 0D,1B,ED,78,F2,EF,A5,7A,B3,C2,EA,A5,11,00,00,0C, 7AE
1320 DATA ED,78,77,0D,23,1B,7A,B3,CA,19,A6,ED,78,F2,08,A6, 7E2
1330 DATA E6,20,C2,FC,A5,C3,23,A6,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,19, 8E3
1340 DATA A6,E6,20,C2,15,A6,21,67,A6,ED,78,FE,C0,38,FA,0C, 8B8
1350 DATA ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9, 70D
1360 DATA C9,ED,78,F2,3E,A6,C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,00, 534
1370 DATA 09,00,00,00,00,00,00,00,2A,FF,00,0B,02,01,08,13, 15B
1380 DATA 02,18,0F,03,10,0D,0E,16,17,A7,00,00,00,00,00,00, 12B
1390 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
1400 DATA END
```

CBM

TOOBIN'

ΤΟΥ ΧΡΙΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Αν έχετε ξεψαχνίσει όλα τα λεξικά του κόσμου για να βρείτε τι σημαίνει ο τίτλος του παιχνιδιού, και δεν είχατε επιτυχία, αφήστε εμένα να σας βγάλω από τη δύσκολη θέση σας. Με λίγη φαντασία, θα καταλάβετε ότι έχει να κάνει με τη λέξη tube και συγκεκριμένα με τη λέξη inner tube, η οποία στα ελληνικά μεταφράζεται ως σαμπρέλα.

Παίρνουν μερικοί νεαροί τις σαμπρέλες από τα λάστιχα των αυτοκινήτων, τις φουσκώνουν και τις μετατρέπουν σε βαρκούλες. Χωρίς να χάσει χρόνο η ATARI, αρπάζει την ιδέα και την κάνει βιντεοπαιχνίδι. Το επόμενο πράγμα που θα δούμε, όπως πάμε, θα είναι ένας εξομοιωτής παιδικής χαράς με τίτλο Playground Games...

Έχετε την περιέργεια να δείτε τους ήρωες του παιχνιδιού (Biff και Jet) να ταξιδεύουν ανενόχλητοι μέχρι το τέλος της υδάτινης πίστας; Ναι;

Η επέμβαση χαρίζει και στους δύο παίχτες άπειρες ζωές, κι αν ζητάτε τεχνικές λεπτομέρειες, στη θέση μνήμης $748C υπήρχαν δύο ύπουλα bytes, (συγκεκριμένα τα D6 και B4), που αποτελούν την εντολή DEC $B4,X. Το DEC σημαίνει μείωσε κατά ένα. Έτσι, με την αχρήστευση της εντολής αυτής, οι ζωές δεν μειώνονται κατά ένα, δηλαδή ακριβώς αυτό που θέλαμε να συμβαίνει. Αν σας άνοιξα την όρεξη για γλώσσα μηχανής, βρείτε ένα κατάλληλο βιβλίο και συνεχίστε μόνοι σας. Από μένα, καλή διασκέδαση...

Εφ' όσον έχετε Commodore 64/128, κασετοφωνάκι και το Toobin' σε κασέτα, το μόνο που σας έλειπε ήταν το listing που ακολουθεί. Η διαδικασία για τα listings είναι γνωστή πια, δεν είναι ανάγκη να τα ξαναλέω.

```
100 REM ***********************
110 REM * C64 TOOBIN'  CHEAT *
120 REM *  CODE BY CHRISTOS  *
130 REM *   (C) 1990 PIXEL   *
140 REM ***********************
150 REM
160 FOR A=4096 TO 4162:READ B:POKE A,B:C =C+B:NEXT A
170 IF C<>7896 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!":END
```

```
180 POKE 157,128:SYS 4096
190 REM
200 DATA 32,44,247,169,17,141,205,3,169.16,141
210 DATA 206,3.56,76,108,245.169,208.141,205.3
220 DATA 169,3,141,206,3,169.7,141,33,208,162
230 DATA 20,189,46,16.157,205.1.202,16,247,76
240 DATA 208,3,202.202,202,169,128,141,134,8,169
250 DATA 140,141,136.8,169.116,141.137.8,76,235.2
```

AMIGA

BATMAN

ΤΟΥ ΧΡΙΣΤΟΥ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΥ

Τελικά, αυτός ο τύπος με τις φτερούγες και τα μεγάλα αυτιά δεν λέει να αφήσει ήσυχους τους μικροϋπολογιστές μας. Πριν ένα μήνα είχε χωθεί μέσα στον Commodore 64 μου, και με πολύ κόπο - και με μια δύσκολη επέμβαση - είχα καταφέρει να τον διώξω. Μάταιος κόπος. Αυτή τη φορά βρήκε καταφύγιο στην Amiga μου, και δεν είχα άλλη λύση απ' το να επέμβω δραστικά.

Πήρα το αγαπημένο Monitor/Debugger μου, κι άρχισα τις έρευνες. Δεν μου πήρε πολύ χρόνο, και το ανιχνευτήρι μου εντόπισε τα αδύνατά του σημεία. Αμφιβάλλω αν ο μασκαράς ξαναδεί το φως της οθόνης των υπολογιστών μου. Αν κι εσείς έχετε προβλήματα με τον ίδιο δαίμονα σε πρώιμο στάδιο (η πρώτη πίστα), και το μηχάνημα που σας έχει στοιχειώσει ονομάζεται Amiga, τότε έχετε ελπίδες. Βγάλτε γρήγορα την AmigaBasic και πληκτρολογήστε το listing που ακολουθεί.

Αν δεν θέλετε κάθε φορά να το ξαναπληκτρολογείτε, καλά θα κάνετε να το σώσετε κάπου. Αφού δώσετε την εντολή RUN, η συνέχεια είναι πια επί της οθόνης. Η επέμβαση λειτουργεί με τις δύο πρωτότυπες δισκέτες, και κάθε προσπάθεια να την εφαρμόσετε σε σπασμένη έκδοση του παιχνιδιού, είναι καταδικασμένη σε αποτυχία. Τι δίνει η επέμβαση; Κοιτάξτε τις σειρές 230, 240, 250. Εκεί θα βρείτε τις πληροφορίες που θέλετε. Έχετε δικαίωμα να παραλείψετε όσες και όποιες από αυτές τις σειρές θέλετε. Το αποτέλεσμα είναι αυτονόητο...

```
100 REM ***********************************
110 REM *   Amiga  Batman:The Movie  Cheat  *
120 REM *           Code by Christos        *
130 REM *            (c) 1990 PIXEL         *
140 REM ***********************************
150 REM
160 cheat =449*1024:a =cheat
170 READ v$:IF v$='oops" THEN 200
180 v =VAL("&h"+v$):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GOTO 170
200 IF c=937931& THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 POKEW cheat+162,&H4E71:REM Infinite Strength
240 POKEW cheat+180.&H4E71:REM Infinite Lives
```

```
250 POKEW cheat+190,&H4E71:REM Infinite Time
260 PRINT "Please insert your BATMAN disk in"
270 PRINT "drive 0 and click the left mousebutton."
280 CALL cheat
290 REM
300 DATA 2c78,0004.93c9,4eae,feda,43fa,00dc,2340
310 DATA 0010.4aae.fe9e,43fa,00f2,4280.4281.41fa
320 DATA 00b6.4eae.fe44,43fa.00e2,41fa.00bc,2348
330 DATA 000e.337c.000c,001c,237c,0000.0000.0028
340 DATA 4eae,fe38,0839,0006,00bf,e001,66f6,43fa
350 DATA 00ba,337c,0002,001c,237c,0007.0000.0028
360 DATA 237c,0000.0400,0024,237c.0000,0000,002c
370 DATA 4eae,fe38.303c.001f,41fa,001c,43f8.00c0
380 DATA 32d8.51c8.fffc,23fc,4ef8,00c0,0007,0146
390 DATA 4ef9,0007,000c.21fc,0000,00cc,0958.4ef8
400 DATA 0800,6010,33fc,6006,0007,fad2.33fc,0000
410 DATA 0007,fae8,6008.33fc.6004,0007,fb20,6010
420 DATA 33fc.5588,0007,fcd6.33fc.5589.0007,fcd8
430 DATA 4ef9.0001.c000,7472.6163,6b64,6973.6b2e
440 DATA 6465,7669,6365,0000,0000,0000.0000,oops
```

HINTS 'N' TIPS

TOTAL ECLIPSE

Λοιπόν, με αυτό το παιχνίδι έχουν συμβεί πολλά σκηνικά. Αρχικά, πολλοί από εσάς το έχουν περάσει για adventure και ζητούν τη λύση του από τη στήλη "adventure SOS". Ο αγαπητός Ανδρέας Τσουρινάκης ακούει Total Eclipse και βγάζει σπυράκια, διότι μόνο adventure δεν το θεωρεί (άρα δεν έχει ασχοληθεί), και όπως καταλαβαίνετε επικρατεί χάος. Τα "Hints 'n' Tips" όμως, με ένα θεαματικό σουτ στο '90, έρχονται να σώσουν την κατάσταση. Φορτώστε λοιπόν το παιχνίδι, πάρτε και ένα αντηλιακό με δείκτη προστασίας 58.000.000 και κάντε τα παρακάτω, με τη σειρά που τα δίνουμε:

1) Ξεκινάτε στη Sahara-B 24C. Ανεβείτε στο δεξί φτερό του αεροπλάνου και πάρτε το κλειδί.
2) Κάντε το γύρο της πυραμίδας και μπείτε στην πόρτα που βγάζει στο Ramesses-B 24C.
3) Πυροβολήστε τον τοίχο που κλείνει την πόρτα και γεμίστε νερό.
4) Γυρίστε βόρεια (N) και βγείτε από το δωμάτιο, στο Sahara-B 24C.
5) Προχωρήστε και μπείτε στην είσοδο μπροστά από το αεροπλάνο. Λογικά πρέπει να βρίσκεστε στο Horakthy-A 24C.
6) Πάρτε το κλειδί από τον τοίχο και γεμίστε νερό.
7) Πηγαίντε πάλι βόρεια (N) και μπείτε στο Horakthy-B 24C για να πάρετε το διαμάντι.
8) Πυροβολείτε το τετράγωνο κομμάτι που βρίσκεται ευθεία μπροστά σας, ώστε να δημιουργηθούν σκαλιά.
9) Ανεβείτε τα σκαλιά και βγαίνετε στο Horakthy-G 36C.
10) Πυροβολισμός στο κεφάλι της μούμιας, και γεμίστε νερό.
11) Περάστε σκυφτά από τη βόρεια πόρτα.
12) Βγαίνετε στο Horakthy-D 24C. Πυροβολήστε το βέλος και κατεβείτε τη σκάλα. Πυροβολήστε 6



TOTAL ECLIPSE

φορές το υψωματάκι που βλέπετε.
13) Περπατήστε κολλητά στο βόρειο τοίχο, και θα περάσετε την πόρτα πίσω από το τοιχάκι.
14) Περάστε την πόρτα και βγαίνετε στο Illusion-D 12C.
15) Πηγαίντε βόρεια (N) και βγαίνετε στο Illusion-A 12C.
16) Προχωρήστε ανατολικά (E) και βγαίνετε στο Illusion-B 12C.
17) Νότια τώρα (S) και Illusion-C 12C.
18) Πηγαίντε βόρεια και βγαίνετε στο Illusion-I 12C.
19) Πάλι βόρεια και βγαίνετε στο Illusion-F 12C.
20) Αυτή τη φορά πηγαίντε ανατολικά (E), ανεβείτε τα σκαλιά και βγαίνετε στο Sahara-A 24C.
21) Πίσω από το μέρος που βγήκατε, υπάρχει επάνω στην άμμο ένα αντικείμενο που μοιάζει με διπλό T. Πυροβολήστε το και θα πάρετε 900.000 πόντους.
22) Ξαναμπείτε στο Illusion-F 12C και πηγαίντε δυτικά (W).
23) Με αυτόν τον τρόπο, βγαίνετε στο Illusion-D 12C. Ανεβείτε τα σκαλοπάτια και περάστε την πόρτα.
24) Με αυτόν τον τρόπο βγαίνετε στο Horakthy-D 24C. Κατεβείτε τη σκάλα και περάστε την πόρτα.
25) Έτσι φτάνετε στο Horakthy-G 36C. Πηγαίντε δυτικά (W).
26) Φτάνετε στο Horakthy-B 24C. Κατεβείτε τα σκαλιά και θα δείτε μια άλλη σκάλα που κλείνεται από μια πλάκα. Πυροβολήστε την πλάκα και ανεβείτε τη σκάλα.
27) Το μέρος που βρίσκεστε τώρα είναι το Horakthy-I 36C. Πηγαίντε ανατολικά (E).
28) Φτάνετε στο Horakthy-J 24C. Κατεβείτε τη σκάλα και πάρτε το κλειδί.
29) Ανεβείτε πάλι τη σκάλα που μόλις κατεβήκατε και περάστε την πόρτα. Θα βγείτε πάλι στο Horakthy-I 36C.
30) Προχωρήστε βόρεια (N) και περάστε από την κεντρική πόρτα στο orakthy-B 24C. Τώρα συνεχίστε βόρεια από το διάδρομο.
31) Φτάνετε στο Horakthy-C 36C. Πηγαίντε δυτικά (W) και περάστε την πόρτα.
32) Βρίσκεστε τώρα στο Horakthy-F 24C. Πυροβολήστε το μάτι στο κέντρο και πηγαίντε ανατολικά (E) ακολουθώντας την πορεία μέσω της οποίας ήρθατε.
33) Βρίσκεστε τώρα στο Horakthy-C 36C. Πηγαίντε νότιά (S).
34) Έχετε περάσει τώρα στο Horakthy-B 24C. Συνεχίστε νότια.
35) Φτάνετε στο Horakthy-I 36C και προχωρείτε στην αριστερή πόρτα του βορινού (N) τοίχου.
36) Βγαίνετε στο Horakthy-B 24C. Κατεβαίνετε τα σκαλιά και ανεβαίνετε τη σκάλα στη δυτική (W) πλευρά. Βλέπετε μια πόρτα και την περνάτε.
37) Το δωμάτιο που βρίσκεστε είναι το Horakthy-E 36C. Ανεβείτε τα σκαλιά και περάστε τη λεπτή πόρτα που είναι ευθεία μπροστά σας.
38) Βρίσκεστε τώρα στο Pharaohs-F 48C. Πυροβολήστε το σκοινί για να πέσει το κλειδί στο πάτωμα και πάρτε το. Πηγαίντε νότια (S).
39) Βρίσκεστε τώρα στο Nephthis-F 36C. Κατεβείτε τα σκαλιά και περάστε την πόρτα που βρίσκεται κάτω από τη σκάλα.
40) Έτσι βγαίνετε στο Nephthis-D 24C. Προχωρήστε στο διάδρομο και περάστε την πόρτα.
41) Τώρα είστε στο Nephthis-B 36C. Προσοχή: Τρέξτε γρήγορα στην πόρτα στην κορυφή των σκαλοπατιών γιατί σας χτυπάνε από το ταβάνι.
42) Βρίσκεστε στο Pharaohs-A 48C. Πηγαίντε ανατολικά (E).
43) Πυροβολήστε την πόρτα πάνω και ανεβείτε γρήγορα τα σκαλιά που θα εμφανιστούν.
44) Τώρα είστε στο Pharaohs-B 60C. Πάρτε το διαμάντι και πηγαίντε νότια (S).
45) Είστε στο Horakthy-F 24C. Γυρίστε πίσω, νότια (S).
46) Είστε στο Pharaohs-B 60C. Πυροβολείτε τα σκαλοπάτια και εμφανίζεται μια πόρτα.
47) Περάστε την πόρτα, και βγαίνετε στο Pharaohs-C 48C. Πάρτε το διαμάντι.
48) Προχωρήστε, και βγαίνετε στο Pharaohs-E 60C. Συνεχίστε νότια.
49) Βρίσκεστε στο Pharaohs-H 48C. Πάρτε το διαμάντι και πέστε στο κενό.
50) Είστε στο Horakthy-B 24C. Περάστε απέναντι στο διάδρομο.
51) Βρίσκεστε στο Horakthy-C 36C. Πηγαίντε βόρεια και περάστε από τη λεπτή πόρτα.
52) Είστε στο Khepresh-E 24C. Πηγαίντε δυτικά (W) και πυροβολή-

HINTS 'N' TIPS

στε τον τοίχο.
53) Πάρτε το κλειδί, το θησαυρό και πηγαίντε βόρεια.
54) Το μέρος που είστε τώρα, είναι το Khepresh-B 36C. Πηγαίντε ανατολικά (E).
55) Khepresh-C 24C. Πάρτε το κλειδί κάτω από τη σκάλα και δυτικά (W).
56) Khepresh-B 36C. Πηγαίντε νότια.
57) Khepresh-E 24C. Πάλι νότια.
58) Horakthy-C 36C. Ξανά νότια.
59) Horakthy-B 24C. Και πάλι νότια.
60) Horakthy-B 24C. Κατεβείτε τα σκαλιά και πηγαίντε στη δυτική πόρτα.
62) Τώρα βρίσκεστε στο Horakthy-E 36C. Πάρτε το κλειδί και πηγαίντε στην κορυφή των σκαλιών, στη δυτική πόρτα.
63) Pharaohs-F 48C. Πηγαίντε νότια.
64) Nephthys-F 36C. Περάστε από την πόρτα κάτω από τα σκαλιά.
65) Nephthys-D 24C. Περάστε το διάδρομο και μπείτε στην πόρτα απέναντι.
66) Nephthys-B 36C. Πηγαίντε δυτικά.
67) Nephthys-A 24C. Περάστε τη βόρεια πόρτα πίσω από τη μούμια.
68) Ramesses-C 36C. Πηγαίντε στην τέταρτη πόρτα δεξιά.
69) Ramesses-A 24C. Πηγαίντε στην πόρτα ακριβώς δίπλα και κατεβείτε τις σκάλες.
70) Σπρώξτε το μεγάλο κομμάτι τοίχου, και αυτό θα κολλήσει στα σκαλιά. Πηγαίντε νότια.
71) Βρίσκεστε τώρα στο Ramesses-E 24C. Πυροβολήστε τον τοίχο στην πόρτα και πηγαίντε ανατολικά.
72) Ramesses-D 24C. Πηγαίντε βόρεια.
73) Ramesses-B 24C. Βόρεια.
74) Βρίσκεστε πια στο Sahara-B. Πηγαίντε στην πυραμίδα και μπείτε μέσα, από μπροστά.
75) Horakthy-A 24C. Βόρεια.
76) Horakthy-B 24C. Πηγαίντε δυτικά.
77) Horakthy-E 36C. Περάστε από τη λεπτή πόρτα και πηγαίντε δυτικά.
78) Τώρα βρίσκεστε στο Pharaohs-F 48C. Πηγαίντε νότια.
79) Nephthys-F 36C. Περάστε από την πόρτα κάτω από τη σκάλα.
80) Nephthys-D 24C. Περάστε το διάδρομο και μπείτε στην πόρτα.
81) Nephthys-B 36C. Πηγαίντε δυτικά.
82) Nephthys-A24C. Περάστε από την πόρτα πίσω από τη μούμια, βόρεια.
83) Ramesses-C 36C. Περάστε από την τέταρτη πόρτα δεξιά.
84) Ramesses-A 24C. Περάστε την πόρτα δίπλα σας, περάστε απέναντι και πυροβολήστε το κεφάλι.
85) Ξαναγυρίστε και περάστε από τη μεσαία πόρτα. Έτσι θα βρεθείτε στο Ramesses-C 36C. Πηγαίντε νότια.
86) Nephthys-A 24C. Πηγαίντε νότια.
87) Nephthys-C 36C. Πάλι νότια.
88) Nephtys-E 24C. Πυροβολήστε το διάδρομο, έτσι ώστε να μπορέσετε να περπατήσετε επάνω του και, όταν φτάσετε στη μέση, πυροβολήστε τον και πάλι. Περάστε απέναντι δυτικά.
89) Nephthys-F 36C. Πυροβολήστε τη μικρή τετράγωνη πέτρα και πηγαίντε δυτικά.
90) Nephthys-E 24C. Κάντε ό,τι κάνατε και στο βήμα 88 και περάστε την πόρτα.
91) Nephthys-C 36C. Περπατήστε στον τοίχο δυτικά, πάνω στην όρθια πέτρα και θα τηλεμεταφερθείτε.
92) Η τηλεμεταφορά σας έφερε στο Khepresh-A 24C. Περάστε από τη λεπτή πόρτα.
93) Khepresh-D 36C. Ανεβείτε τα σκαλιά και περάστε την πόρτα. Κουράγιο.
94) Pharaohs-A 48C. Ανατολικά. Πυροβολήστε την πόρτα πάνω και ανεβείτε στα σκαλιά που θα εμφανιστούν. Μόνο κάντε γρήγορα.
95) Pharaohs-B 60C. Ανατολικά.
96) Τώρα Pharaohs-C 48C. Νότια.
97) Βρίσκεστε στο Shabaka-E 60C. Ανεβείτε τα σκαλιά.
98) Shabaka-B 72C. Ανεβείτε τα σκαλιά μέχρι εκεί που μπορείτε. Σκύψτε κάτω και πηγαίντε μια φορά μπροστά. Πατήστε το H και ξαναπατήστε το για να μπείτε στο ιερό.
99) Πηγαίντε πίσω από το άγαλμα και πυροβολήστε το 45-50 φορές.
100) Το άγαλμα διαλύεται και μαζί του και η κατάρα (Curse Overcome). Η σελήνη μπορεί να συνεχίσει την πορεία της και εσείς μπορείτε να λέτε πως τελειώσατε το Total Eclipse.

Πολύτιμος βοηθός σε όσα διαβάσατε, ο Θάνος Τομαράς. Big One ευχαριστούμε.

SLAP FIGHT

(SPECTRUM)

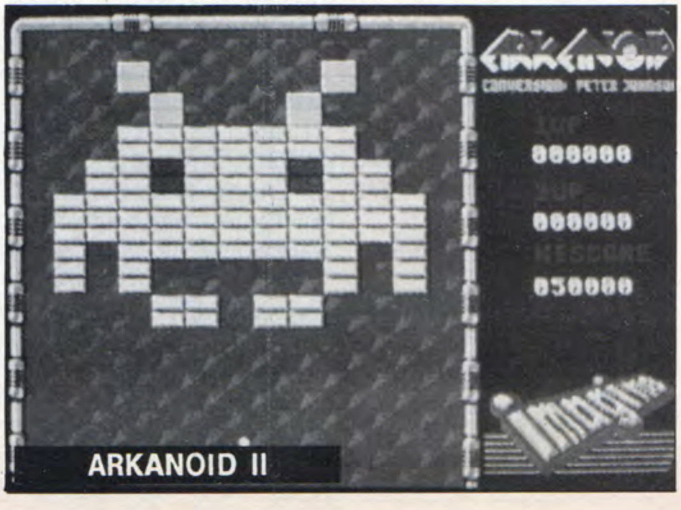
POKE 48456, 255 για ανάλογες ζωές.

ARKANOID II

Όσοι από εσάς θέλουν να πολεμήσουν το ηρωικό αυτό breakout χωρίς άπειρες ζωές και τέτοια, ας ακολουθήσουν τις παρακάτω συμβουλές. Το νούμερο είναι ο αριθμός της πίστας, το Δ σημαίνει ότι από την πίστα βγαίνετε από τη δεξιά πόρτα, ενώ το Α από την αριστερή. Λοιπόν έχουμε:
1Δ, 2Δ, 3Δ, 4Δ, 5Α, 6Α, 7Α, 8Δ, 9Α, 10Α, 12Α, 13Δ, 14Α, 15Δ, 18Α, 19Δ, 20Δ, 21Δ, 22Α, 23Δ, 24Δ, 25Α, 26Δ, 27Δ, 28Δ, 30Α, 31Δ, 32Α και **33Δ**. Όσο για τις πίστες που λείπουν: Η 11 πίστα έχει το ίδιο εύκολες επόμενες απ' όποια πόρτα και να βγείτε, ενώ η 16 και η 17 οδηγούν στις ίδιες πίστες, ανεξάρτητα από πού θα βγείτε. Καλή δουλειά.



SALAMANDER



ARKANOID II

HINTS 'N' TIPS

ROBOCOP

(AMSTRAD)

Στο track 11, sector 02, διεύθυνση 0222 υπάρχει ένα 3d. Μηδενήστε το, σώστε το στο δίσκο και θα έχετε άπειρη ενέργεια. Οι επεμβάσεις - όλες από τον J-T και τη Βέροια.

AGENT ORANGE

(SPECTRUM)

POKE 35302, 255, 255 για 255 ζωές και **POKE 35360, 255** για 255 βόμβες.

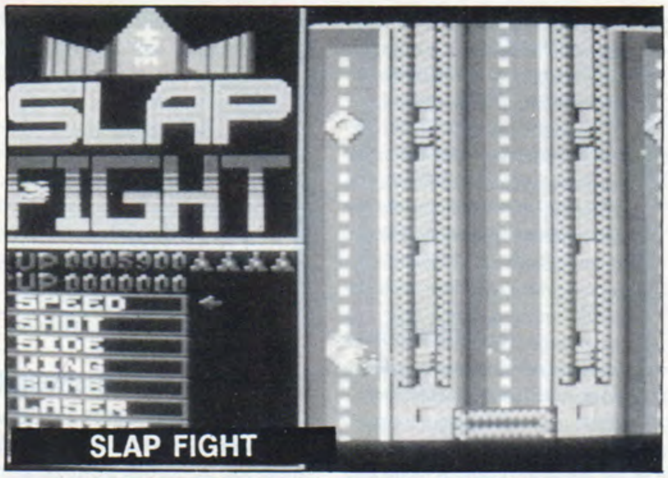


OPERATION WOLF

OPERATION WOLF

(AMSTRAD)

Φορτώστε ένα disk monitor και στο track 8, sector 02 βρίσκεται μια ακολουθία **3e,07** (στη διεύθυνση 0066). Αν την κάνετε **3e,ff** και τη σώσετε στο δίσκο, θα έχετε 255 γεμιστήρες. Επίσης, στο ίδιο track και sector στη διεύθυνση 00cd υπάρχει ένα **36,05.** Αν το 05 το κάνετε ff, θα έχετε 255 βόμβες.



SLAP FIGHT

GHOULS

(AMSTRAD)

Κατ' αρχήν φορτώστε τον κώδικα με **OPENOUT "K": MEMORY 999: CLOSEOUT: LOAD "GHOULS1. BIN".**

Αν βέβαια δεν έχετε GHOULS1. BIN φορτώστε το .BIN αρχείο που έχετε. Το μέγεθός του πρέπει να είναι περίπου 19K. Τώρα δώστε: **POKE 4255,0** για άπειρες ζωές ή **POKE 4151,0: POKE 4152,0: POKE 4153,0** για να μην υπάρχουν φαντάσματα και **FOR I= 12944 TO 12067: POKE I,O: NEXT** για να μην υπάρχουν τα θανατηφόρα δέντρα. Αφού τα κάνετε όλα αυτά, δώστε ένα **CALL 4096** για να αρχίσει το παιχνίδι και είστε κύριοι. Η επεμβασούλα από το Θοδωρή Σαλμά.

SALAMANDER

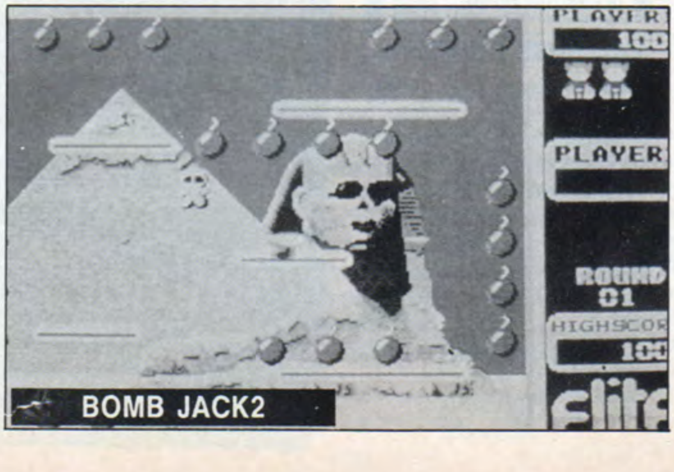
(SPECTRUM)

POKE 38903,0: POKE 38904,0: POKE 38905,0: POKE 38902,201: POKE 38897,201: POKE 38893,0. Με όλα αυτά αποκτάτε την πολυπόθητη αθανασία. Τα pokes από το Θωμά Αγοραστούδη.

TYPHOON

(AMSTRAD)

Με το ίδιο disk monitor πηγαίντε στο track 08, sector 05 και θα βρείτε ένα **3e,09,** στη διεύθυνση 0302. Το 09 κάντε το ff και θα αποκτήσετε 255 ζωές.



BOMB JACK2

JACKAL

(SPECTRUM)

POKE 43422,183 για άπειρες ζωές και στους δύο παίκτες.

AIRWOLF2

(SPECTRUM)

POKE 56126, 255 για άπειρες ζωές.

DONKEY KONG

(SPECTRUM)

POKE 33709, 255 για 255 ζωές.

BOMB JACK2

(SPECTRUM)

POKE 31415, 255 για άπειρες ζωές. Όλες οι επεμβάσεις από τους Γιάννη Τραχανά και Πέτρο Λουταρέλλη.

Σε αυτό το σημείο όμως, θα πρέπει να κλείσουμε γι' αυτό το μήνα. Τα hints 'n' tips θα είναι κοντά σας και πάλι το Μάρτη. Στο μεταξύ, το πρόγραμμά μας συνεχίζεται με τις υπόλοιπες στήλες του Pixel. Μείνετε συντονισμένοι!!!



ΑΝΑΖΗΤΕΙΤΑΙ ΓΡΗΓΟΡΗ BASIC

...Είμαι ο ευτυχής κάτοχος ενός Spectrum 48K. Πρόσφατα έφτιαχνα ένα πρόγραμμα, το οποίο όμως έχει ένα ελάττωμα: Είναι γραμμένο σε Basic, άρα είναι πολύ αργό.

Είχα ακούσει κάποτε ότι υπάρχουν κάποια προγράμματα που μπορούν να μεταφράσουν ένα πρόγραμμα Basic σε κώδικα μηχανής. Από σένα θέλω να μάθω αν υπάρχουν πράγματι τέτοια προγράματα σε Spectrum, το όνομα του καλύτερου κατά τη γνώμη σου, και σε ποιό κατάστημα μπορώ να το βρω στα σίγουρα.

Δ. Χατζηστέλιος

Πράγματι υπάρχουν τέτοια προγράμματα, τα λένε μάλιστα compilers. Δυστυχώς, είναι μάλλον απίθανο να βρεις τέτοιο πρόγραμμα εδώ στα ελληνικά καταστήματα, τα οποία έχουν από καιρό ξεχάσει τι σημαίνει εφαρμογή για το «μικρό μαυράκι». Για να είμαστε δίκαιοι όμως, βρισκόμαστε στα 1990, και ο Spectrum έχει σταματήσει εδώ και καιρό να αποτελεί αυτό που λέμε «υπολογιστής εφαρμογών». Τι να κάνουμε όμως... 8 χρόνια είναι πολλά για την ηλικία ενός υπολογιστή.

Ο ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΤΗΣ

...Είμαι αναγνώστης σου εδώ και ένα χρόνο. Έως τώρα είχα ένα Amstrad 6128, αλλά έχω αποφασίσει να τον αλλάξω με έναν καλύτερο. Και έτσι, πριν κάνω κάποια κίνηση, αποφάσισα να σε συμβουλευτώ:

1) Εάν έχω βρει την Amiga 500 σε ίδια τιμή με τον Atari ST, και δεν με ενδιαφέρον οι θύρες MIDI του Atari, τι με συμβουλεύεις να αγοράσω;

2) Ποιός ο λόγος να αγοράσω συμβατό, μια και η Amiga και ο Atari γίνονται συμβατά, και δεν με ενδιαφέρουν οι κάρτες επέκτασης;

3) Συνδέονται τα προαναφερθέντα computers με τον Amstrad DMP 3160, και αν ναι, έχει καλή επίδοση με αυτά;

4) Ποιά emulators υπάρχουν για αυτά τα computers και ποιά πρόκειται να κυκλοφορήσουν;

5) Υπάρχει κάποιο περιοδικό ειδικά για την Amiga, ελληνικό; Και για τον Atari;

6) Έχετε τη διεύθυνση ενός αγγλόφωνου διεθνούς club για την Amiga;

Σταύρος Σ.

1) Πάντα εξαρτάται από το τι θέλεις. Αν ενδιαφέρεσαι για παιχνίδια, η Amiga είναι καλύτερη αγορά. Δεν μου διευκρίνισες όμως ποιόν ST βρήκες. Τον 520 STFM, τον 1040 STFM ή τον 1040 STF (με μονόχρωμα monitor); Εάν βρήκες τον τελευταίο, εγώ προσωπικά θα τον προτιμούσα, λόγω μνήμης και πολύ καλού monitor. 2) Πράγματι μπορούν να γίνουν συμβατά, αλλά πόσο; Στην περίπτωση που έχεις σκοπό να τρέξεις εφαρμογές και γλώσσες προγραμματισμού συστηματικά σε περιβάλλον MS-DOS, καλύτερα να εγκαταλείψεις την ιδέα. Ο emulator της Amiga δεν υποστηρίζει επαρκώς τις κάρτες γραφικών, ενώ ο ST emulator είναι απελπιστικά αργός (Μιλάμε για το PC-Ditto 1). Σε αντίθετη περίπτωση όμως, δεν υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα. 3) Ο DMP 3160 είναι συμβατός τόσο σε IBM, όσο και σε Epson mode, καλύπτει δηλαδή τις περισσότερες περιπτώσεις υπολογιστών. Αυτό όμως δεν αρκεί για πολλά προγράμματα, στα οποία θα πρέπει να καθορίσεις εσύ το αρχείο-driver. Αν λοιπόν κάποιο πρόγραμμα «αρνείται», μην κοιτάξεις τον εκτυπωτή με κακία, αλλά έλεγξε πρώτα τον driver. 4) Οι κυριότεροι είναι ο PC και ο Mac emulator, για τους οποίους αναμένεται να κυκλοφορήσουν βελτιωμένες versions, τουλάχιστον όσον αφορά τον ST. Υπάρχει ακόμα για την Amiga ο C64 emulator, και για τον Atari CP/M, QL και Apple emulator, οι οποίοι όμως μόνο emulators δεν είναι... 5) Όχι. 6) Μέχρι στιγμής δεν υπάρχει κανένα διεθνές club, εκτός από τα αγγλόφωνα BBS (τηλεφωνικά clubs), σε πολλά από τα οποία υπάρχει «τομέας» για την Amiga.

ΔΟΥΛΕΥΟΥΜΕ Ή ΠΑΙΖΟΥΜΕ;

...Είμαι 14 χρονών και είμαι κάτοχος ενός Spectrum 48K. Σκέφτομαι όμως να αγοράσω ένα μεγαλύτερο υπολογιστή που να κάνει για τα μαθήματά μου, τη δουλειά του πατέρα μου (εστιάτορας) και να είναι κατάλληλο για ωραία παιχνίδια. Η Amiga 500 είναι καλή για αυτά που ζητάω; Αν όχι, ποιός άλλος home είναι κατάλληλος; Επίσης, θα ήθελα να σε ρωτήσω αν θα δημοσιεύσεις το Joan of Arc σε κάποιο από τα προσεχή τεύχη σου.

Χ. Παπαχρήστου
Αλόννησος

Γι' αυτά που ζητάς εσύ, είναι η καλύτερη. Γι' αυτά που ζητά όμως ο πατέρας σου, είναι κατάλληλος μάλλον ένας συμβατός. Τι να κάνουμε... Κάποιος πρέπει να υποχωρήσει! Για το Joan of Arc δεν νομίζω ότι θα γίνει κάποια παρουσίαση, γιατί είναι πια εδώ και πολύ καιρό στην αγορά. Δεν αποκλείεται όμως να βρεις κάτι στα Hints 'n' Tips, κάποια στιγμή.

ΤΡΙΑ ΑΣΤΕΡΙΑ ΖΗΤΟΥΝ ΙΔΙΟΚΤΗΤΗ

... Έχω έναν Amstrad 6128 και θέλω να αγοράσω έναν εκτυπωτή από τους εξής τρεις: Star LC-10, Star LC-10 color και Star LC24-10.

α) Ποιόν μου προτείνεις;

β) Ο Star LC-10 είναι με εννιά ακίδες;

γ) Ποιά η διαφορά των 9 με τις 24 ακίδες;

δ) Όταν χρησιμοποιήσω τον Star LC-10 Colour, τα σχέδια θα βγαίνουν έγχρωμα ή θα μπορώ να διαλέξω ένα χρώμα στο οποίο θα τυπωθεί;

ε) Θα έχουν όλες τους τις δυνατότητες οι παραπάνω Star, εάν συνδεθούν με τον 6128 μου;

στ) Στο μέλλον σκέπτομαι να πάρω την Amiga 2000. Θα μπορέσω να τον συνδέσω μαζί της;

ζ) Μπορείς να μου αναφέρεις τις τιμές τους;

η) Ποιά γλώσσα χρησιμοποιείται πιο πολύ για την κατασκευή παιχνιδιών του 6128;

Γ. Λεμονής

α) Μα φυσικά τον Star LC24-10, αν μπορείς να διαθέσεις κάποια χρήματα παραπάνω. β) Ο LC-10 είναι πράγματι 9-pin. γ) Η διαφορά βρίσκεται στο πλήθος των ακίδων της κεφαλής. Όσο περισσότερες ακίδες, τόσο μεγαλύτερη λεπτομέρεια και καλύτερη ποιότητα έχουμε στις εκτυπώσεις, κάτι αντίστοιχο δηλαδή με τα pixels της οθόνης. δ) Μπορείς να κάνεις και τα δύο, αν χρη-

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

...Δεν συγχαίρω το Pixel για την ύλη του, γιατί δεν νομίζω ότι του αξίζει. Δεν πιστεύετε ότι χρειάζεται περισσότερη αντικειμενικότητα, σε ό,τι αφορά την κριτική των games; Π.χ. το Operation Wolf το είχατε παρουσιάσει έτσι ώστε να φαίνεται ότι το παιχνίδι δεν παιζόταν. Τεράστιες αναλήθειες. Το παιχνίδι το τερμάτισα αρκετές φορές σε CPC 6128. Από τη στήλη "Scores & Scorers", βλέπετε και μόνοι σας την τεράστια δυσκολία του παιχνιδιού. Τι να πω για το Turbo Cup, στο οποίο το αυτοκίνητο ήταν αυτοελεγχόμενο; Παρ' όλα αυτά, είχατε παρουσιάσει μια καλή εικόνα για το game αυτό. Το Shinobi; Το είχατε παρουσιάσει σαν δύσκολο. Έφτασα το score 139.200 και πίστα 5.2, με μερικές ώρες παιχνιδιού μόνο. Αμ το άλλο; Πριν από λίγο καιρό είχα ένα 8-μπιτο. Πριν αγοράσω το 16-μπιτο που έχω τώρα, έκανα μια σύγκριση ανάμεσα στο STFM και την Amiga 500. Το γεγονός ότι έδωσα 20.000 δρχ. παραπάνω για να πάρω την Amiga δεν οφείλεται στο ότι «ουσιαστικά, περιγράφοντας την έκδοση της Amiga, έχουμε περιγράψει την έκδοση του ST", ή στο ότι η Amiga υπερέχει από τον ST μόνο στον ήχο ή στο ότι έχει blitter. Αλλά αν το OMNI Shop αρχίσει να πουλάει Amiga και όχι ST, τότε η διαφορά που υπάρχει στα δύο μηχανήματα θα αυξηθεί αισθητά - υπέρ της Amiga, φυσικά. Αλήθεια, στο αφιέρωμα για τις κονσόλες γιατί διαθέσατε τόσο λίγο χώρο για το PC Engine, ενώ δώσατε τόσο χώρο για το Sega 16-bits και το Sega Master System; Πάλι λόγω OMNI Shop έτσι; Αλλά να μου πεις, αν δεν παινέψουμε το σπίτι μας, θα πέσει να μας πλακώσει. Γι' αυτό, λίγη αντικειμενικότητα, παρακαλώ. Δίνω 400 δρχ. για να πάρω PIXEL με κριτικές παιχνιδιών και μηχανημάτων, και όχι προσωπικές γνώμες.

Α, και να μην το ξεχάσω. Καλά θα ήταν να γράφετε από πόσες δισκέτες αποτελείται το κάθε παιχνίδι που παρουσιάζετε. Και στην παρουσίαση των βιβλίων, γράψτε καμιά άλλη διεύθυνση. Όλο «διατίθεται στο OMNI Shop» βλέπω. Γεια σας, και θα είναι μεγάλη έκπληξη για μένα να δω το γράμμα μου στη στήλη της αλληλογραφίας.

Π. Στυλιανέλης
Πόρος Τροιζηνίας

Το θέμα της κριτικής παιχνιδιών είναι πάντα ένα κλασικό θέμα διαφωνίας, όχι μόνο ανάμεσα στους αναγνώστες, αλλά ανάμεσα και στους ίδιους τους συντάκτες πολλές φορές. Για το λόγο αυτό άλλωστε, πολλά περιοδικά (ανάμεσά τους και εμείς) έχουν δημιουργήσει τη «δεύτερη γνώμη». Προς τι λοιπόν όλη αυτή η

Αλληλογραφία

σιμοποιήσεις τους κατάλληλους control χαρακτήρες για τον εκτυπωτή σου. Γεγονός είναι πάντως ότι μπορεί πολλά σχέδια να συνεχίσουν να τυπώνονται ασπρόμαυρα, ιδιαίτερα όταν τα προγράμματα που χρησιμοποιείς δεν προβλέπουν τη χρήση έγχρωμου εκτυπωτή. ε) Είναι θέμα περισσότερο του προγράμματος που χρησιμοποιείς, και λιγότερο του υπολογιστή και των εκτυπωτών. Αν το πρόγραμμά σου έχει γραφτεί για να «βλέπει» ασπρόμαυρους 9-pin εκτυπωτές (και δεν μπορείς εσύ να επέμβεις για να αλλάξεις τους control codes), τότε ο LC 24-10 και ο LC10 color δεν θα αξιοποιηθούν όσο πρέπει. στ) Θα μπορέσεις. ζ) Οι τιμές των LC 10 κυμαίνονται στις 60.000-80.000 δρχ., ενώ του LC24-10 στις 100.000 δρχ. Για τις ακριβείς τιμες τους, δεν έχεις παρά να τηλεφωνήσεις στην αντιπροσωπία Infoquest (τηλ. 9225087, 9028448, 9225777. η) Αποκλειστικά η γλώσσα μηχανής.

επίθεση; Είπαμε ποτέ ότι ένα παιχνίδι είναι δύσκολο ακόμα και για τον πιο πεισματάρη gamer; Ακόμα και αν ένα game είναι πρώτο στη δυσκολία, πάντα θα βρεθεί κάποιος που θα ασχοληθεί μαζί του. Όμως εμείς, που έχουμε δει μερικές εκατοντάδες προγράμματα, θεωρούμε ότι ένα game δεν χρειάζεται να τσακίζει ηθικά και ψυχολογικά τον παίκτη, για να του επιτρέψει να φέρει το ελάχιστο σκορ. Και να μην ξεχνάς το σπουδαιότερο: Τη μεγάλη διαφορά που έχουν συνήθως οι εκδόσεις του παιχνιδιού από υπολογιστή σε υπολογιστή - κι αυτός είναι ένας λόγος που αναγράφουμε τον υπολογιστή που είδαμε το παιχνίδι. Οφείλω να σε πληροφορήσω ότι το Operation Wolf στον Commodore απέχει πολύ από το αντίστοιχο στον Amstrad, ακόμα και με ποντίκι σαν joystick.

Όσο για το OMNI shop, τι να πω... οι ανακρίβειές σου με κάνουν να πιστεύω ότι έχεις κάτι συγκεκριμένο με το κατάστημα. Κατ' αρχήν, το OMNI δεν πουλάει κανέναν υπολογιστή, παρά μόνο game consoles. Όσον φορά τις διαφορές ST και Amiga σχετικά με τα games, έχουμε βαρεθεί πια να ακούμε τις πεποιθήσεις των απανταχού «φανατικών» της Amiga. Γεγονός είναι ένα: Το 70% των παιχνιδιών, όπως και να το κάνουμε, έχουν ελάχιστες διαφορές (και πολλές φορές οι διαφορές αυτές είναι κατά της Amiga, όπως π.χ. σε όλα τα games με vector graphics, τα οποία είναι πιο αργά). Όταν η ομάδα προγραμματιστών της Ocean γράφει τα games στον ST και τα «περνάει απλά» στην Amiga με ένα convertor program, τότε τι να κάνουμε εμείς; Αυτό βέβαια ισχύει για πολλές εταιρίες. Το πολύ να διαφέρει ο ήχος. Ανακρίβεια Νο 2: Στη βιβλιοκριτική γράφουμε πάντα «θα το βρείτε ΚΑΙ στο OMNI shop». Μπορεί να το βρείτε και αλλού. Κακό είναι το ότι αναφέρουμε πού βρήκαμε εμείς κάποιο βιβλίο; Μήπως δεν κάνουμε βιβλιοκριτική όλων των εκδοτικών οργανισμών; Όσον αφορά τα game consoles, νομίζω ότι στο PC Engine αναφερθήκαμε με τα καλύτερα λόγια (είναι το αγαπημένο μηχάνημα όλων των συντακτών, άλλωστε). Ήταν λίγα, γιατί μας στάθηκε αδύνατο να βρούμε τα τεχνικά του χαρακτηριστικά εγκαίρως (το μηχάνημα ΔΕΝ κυκλοφορεί επίσημα στον κόσμο). Ιαπωνικά δεν ξέρουμε, οπότε ... μήπως ξέρεις εσύ; Ή μήπως ξεχωρίζεις ένα μηχάνημα ανάλογα με το μέγεθος των σελίδων; Το θέμα των δισκετών το έχουμε υπόψη μας, αν και δεν νομίζουμε ότι ενδιαφέρει τόσο πολύ (είσαι ο πρώτος που το αναφέρεις). Νομίζω ότι απαντήσαμε σε όλες σου τις διαμαρτυρίες. Αν παρ' όλα αυτά συνεχιστούν, τότε δεν έχεις παρά να μας τα ξαναγράψεις, και να είσαι σίγουρος ότι η αλληλογραφία θα σε καταπλήξει ξανά. Λιγότερη κακοπιστία όμως την επόμενη φορά, έτσι;

ΜΙΑ ΜΝΗΜΗ ΠΟΥ ΔΕΝ ΘΥΜΑΤΑΙ ΤΙΠΟΤΑ (;)

...Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128 και έχω μια απορία: Έχω διαβάσει ότι ο μικροεπεξεργαστής Z80 μπορεί να χειριστεί μέχρι 64KB. Η ερώτησή μου είναι: Τα υπόλοιπα 64K δεν μπορώ να τα χρησιμοποιήσω; Πάνε χαμένα; Πώς γίνεται να χρησιμοποιηθούν; Επίσης, οι επαγγελματίες προγραμματιστές μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν σε κάποιο πρόγραμμά τους, π.χ. σε ένα παιχνίδι;

Δ. Γιαννόπουλος

Πράγματι ο Z-80 δεν μπορεί να χειριστεί απευθείας περισσότερα από 64K, λόγω 16-μπιτου address bus. Πρόσεξες όμως το «απευθείας»; Αυτό σημαίνει ότι μπορεί να χειριστεί περισσότερα K με τεχνικές paging, «βλέποντας» δηλαδή τη μνήμη σαν ξεχωριστές «σελίδες» των 64K. Βέβαια οι σελίδες αυτές δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ταυτόχρονα, αλλά η μία «καλύπτει» την άλλη και αντικαθιστά την άλλη όποτε το θελήσει ο προγραμματιστής. Σε αρκετά παιχνίδια έχουμε δει να χρησιμοποιείται η extra memory, αλλά δυστυχώς όχι σε όλα, κυρίως λόγω προσπάθειας συμβατότητας με τα μικρότερα μοντέλα της Amstrad, που διαθέτουν μόνο 64K. Είναι πάντως «στο χέρι» κάθε προγραμματιστή να τη χρησιμοποιήσει ή όχι.

ΕΙΛΙΚΡΙΝΗΣ USER

...Παρά το γεγονός ότι δεν έχω υπολογιστή, είμαι συχνός αναγνώστης σου. Τώρα όμως μου δίνεται η ευκαιρία να αποκτήσω έναν. Έχω σχεδόν καταλήξει στους Commodore 64 και Amstrad 6128. Δεδομένου ότι με ενδιαφέρουν σχεδόν αποκλειστικά τα παιχνίδια, θα ήθελα να μου πεις ποιός νομίζεις ότι είναι ο καλύτερος στον τομέα των παιχνιδιών. Έχω ακούσει ότι ο Amstrad έχει καλύτερη ανάλυση οθόνης και περισσότερα χρώματα, ενώ ο Commodore καλύτερα γραφικά στα παιχνίδια. Είναι αλήθεια αυτό;

Μ. Πετίνης

Μια και είσαι πολύ... ειλικρινής (για σηκώστε το χέρι σας όσοι παίζετε μόνο παιχνίδια με τον υπολογιστή σας... Κανείς; Χμμμμ...), νομίζω ότι θα πρέπει να σου δώσω μια ξεκάθαρη απάντηση. Στην περίπτωσή σου, ο Commodore μάλλον είναι ο υπολογιστής σου. Έχει πλούσια συλλογή παιχνιδιών, έχει καλύτερο ήχο και γενικά καλύτερα γραφικά, ενώ ο Amstrad είναι πολύ ανώτερος σαν υπολογιστής «γενικών καθηκόντων». Προσοχη όμως: Αν θελήσεις ποτέ να ασχοληθείς με προγραμματισμό, τότε η Basic του Commodore είναι ό,τι πρέπει για να σε... αποθαρρύνει. Περιμένουμε τα πρώτα σου scores!

464 + 6128 = ;

... Έχω έναν Amstrad 464 και έναν 6128. Θα ήθελα να μου πεις αν μπορεί να γίνει σύνδεση των δύο μηχανημάτων. Αν ναι, πώς γίνεται και πόσο κοστίζει; Λόγω της σχολής, έχω την ανάγκη αγοράς κάποιου PC. Η οικονομική μου δυνατότητα μου επιτρέπει να αγοράσω κάποιον μέχρι 250.000. Σκέφτομαι ανάμεσα σε Acer 500+, Turbo-X και Hyundai. Μπορείς να μου πεις ποιό από τα παραπάνω είναι το καλύτερο από άποψη μνήμης, επεξεργαστή, σκληρού δίσκου, και γενικά κάτι που θα με βοηθήσει στο μέλλον στη σχολή; Υπάρχει κάποιος καλύτερος με τα ίδια χρήματα;

Γ. Μπουρνιάς

Η σύνδεση θα γίνει με τη βοήθεια της θύρας RS-232 και του ειδικού καλωδίου απευθείας σύνδεσης, τα οποία θα πρέπει να αγοράσεις δύο φορές για κάθε υπολογιστή. Το κόστος θα κυμανθεί στις 25.000 δρχ. Για τον υπολογιστή τώρα, δεν έχω να σου συστήσω τίποτε το ιδιαίτερο... Και οι τρεις είναι συμβατοί και κανείς δεν κάνει τίποτε περισσότερο από τον άλλον. Όσο για τους επεξεργαστές, το σκληρό δίσκο και τα υπόλοιπα add-ons, είναι τα ίδια και για τους τρεις. Εξαρτάται από τα χρήματα που θα διαθέσεις, το αν θα διαλέξεις ένα μοντέλο XT ή AT με σκληρό δίσκο ή κάποιον άλλο συνδυασμό. Και οι τρεις πάντως προσφέρουν παρόμοια μοντέλα.

ΠΕΡΙ MODULATORS

...Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128, και πρόσφατα αγόρασα έγχρωμη τηλεόραση 21 ιντσών, πολύ καλής μάρκας. Θέλω να μου απαντήσετε σε δύο ερωτήματα:

1) Αν το συνδέσω με TV modulator, η τηλεόραση θα έχει καλά γραφικά και ανάλυση; Θα δείχνει καλά τα χρώματα;
2) Τα γραφικά στην τηλεόραση θα είναι ανώτερα από το έγχρωμο monitor του Amstrad;

Π. Κάσσαρης

1) Τα γραφικά και η ανάλυση παραμένουν τα ίδια, αλλά τα χρώματα... Γενικά τα modulators δεν έχουν πολύ καλή φήμη, και ειδικά αυτό της Amstrad, το οποίο αν συνδέσετε, η εικόνα του υπολογιστή συνηθίζει να κρύβεται ανάμεσα στα κανάλια (το λένε αστάθεια συχνότητας). Αν μπορείς να παρακάμψεις το modulator, και συνδέσεις κατευθείαν τον υπολογιστή σου με την τηλεόραση (θα χρειαστεί εφευρετικό μυαλό και αρκετή προσοχή γι' αυτό) μέσω υποδοχής Scart, τότε η τηλεόρασή σου θα μετατραπεί σε ένα θαυμάσιο monitor με τέλεια εικόνα. 2) Για το έγχρωμο monitor τώρα, τι να σου πω... μάλλον του monitor, αν και με την ποιότητα που έχει, τίποτε δεν αποκλείεται.

Αλληλογραφία

ΠΑΡΑΞΕΝΑ ΠΕΙΡΑΜΑΤΑ

... Έχω έναν Amstrad 6128 και θα ήθελα να μου απαντήσεις στα εξής:

α) Υπάρχει κίνδυνος, αφού συνδέσω ένα ειδικό joystick στον υπολογιστή μου και μετά συνδέσω ένα δεύτερο joystick στην υποδοχή του πρώτου, να καεί ο υπολογιστής;

β) Εξήγησέ μου τι σημαίνει κάθε είδος παιχνιδιού, π.χ. coin-op, conversion, shoot 'em up κ.τ.λ. κ.τ.λ.

γ) Η έγχρωμη οθόνη, έστω και με φίλτρο, κάνει κακό, στα μάτια;

δ) Υπάρχει φόβος virus για τον υπολογιστή; Αν ναι, που υπάρχουν antivirus;

ε) Ο εκτυπωτής πολλές φορές τρελαίνεται και ή περνάει σειρές ή γράφει παραπάνω γράμματα. Πάει πολύ όμως όταν μου λένε ότι δεν έχει τίποτε. Μου δίνεις μια συμβουλή;

Κ. Στασινόπουλος

α) Απ' όσο ξέρω, μόνο ένα joystick επιτρέπει να συνδεθεί άλλο ένα joystick στην ίδια θύρα, και αυτό είναι κατασκευή της Amstrad. Μέχρι στιγμής δεν έχουμε ακούσει κανένα παράπονο γι' αυτό. Ελπίζουμε να μην ακούσουμε τα πρώτα παράπονα από ... εσένα. β) Το coin-op είναι το παιχνίδι που κυκλοφορεί στις παιχνιδομηχανές των δεκάρικων (εικοσάρικων μάλλον). Conversion είναι η μετατροπή, στην περίπτωσή μας από το format, των coin-ops στους home υπολογιστές. Shoot 'em up είναι τα παιχνίδια όπου έχετε ένα όπλο και αδειάζετε το περιεχόμενό του κάνοντας χάλια sprites και background graphics. Άλλοι τύποι είναι τα adventures (ξεκινάτε να διαλευκάνετε μια υπόθεση ή με μια συγκεκριμένη αποστολή), τα simulators (προσομοίωση αληθινών κατασκευών), τα role playing games, τα arcades κ.λπ. κ.λπ. (ο κατάλογος δεν τελειώνει), και οι συνδυασμοί τους. γ) Είναι γενικά διαπιστωμένο ότι η έγχρωμη οθόνη ενοχλεί τα μάτια σε πολύωρη χρήση, ακόμα και με φίλτρο. Αιτία δεν είναι τόσο οι αντανακλάσεις του monitor, όσο τα έντονα χρώματα. Για πολύωρη επαγγελματική χρήση, καλύτερο είναι το white paper monitor. δ) Υπήρξαν κάποιες φήμες για επικίνδυνα virus, αλλά κανένα δεν έκανε την εμφάνισή του στη χώρα μας. Μέχρι στιγμής λοιπόν, "everything is OK". ε) Μπορεί πράγματι να φταίει, ή μπορεί πράγματι να ... μη φταίει. Τις περισσότερες φορές είναι απλά θέμα λάθους ρύθμισης των dip switches, του mode λειτουργίας και των κωδικών ελέγχου. Δεν έχεις παρά να διαβάσεις το manual μια και όλα βρίσκονται εκεί.

ΤΑ SCORES ΔΕΝ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ

... Θα ήθελα να μάθω πότε θα έρθει το Nintendo Entertainment System και το Sega Master System στην Ελλάδα, γιατί θα ήθελα να αγοράσω ένα από αυτά. Όταν ήμουν στον Καναδά, είχα το Nintendo, αλλά το πούλησα, γιατί λέγανε ότι στην Ελλάδα δεν θα λειτουργήσει, λόγω διαφοράς στο ρεύμα. Θα ήθελα να μου πείτε πόσο κάνουν εδώ στην Ελλάδα, και πόσο τα cartridges των παιχνιδιών, και σε ποιά μαγαζιά μπορούμε να τα βρούμε.

Χ. Γιαννιάς
Άνδρος

Η κονσόλα Sega Master System αντιπροσωπεύεται επίσημα στη χώρα μας από την Thirdwave. Διαφήμισή της θα βρεις στο περιοδικό μας. Θα τη βρεις στο OMNI shop και σε πολλά καταστήματα υπολογιστών. Η τιμή της κυμαίνεται από 46.200-75.200 δρχ. (ανάλογα με το configuration), και οι τιμές των cartridges στις 5.200 - 10.000 δρχ. Η κονσόλα της Nintendo δεν αντιπροσωπεύεται ακόμη στη χώρα μας, και είναι κάπως δύσκολο να τη βρεις, τουλάχιστον προς το παρόν.

COMPUTERS

ZX SPECTRUM + interface 2 + βιβλία του + βιβλία προγραμματισμού BASIC + κασετόφωνο + GAMES + Joystick 32.000. ΝΙΚΟΣ 7226618 ΑΠΟΓΕΥΜΑ.

ΣΕ πολύ καλές τιμές πωλούνται Spectrum + 2 καινούργια Monitor PHILIPS πράσινο, Commodore 128, έγχρωμο Monitor 1901, δύο drive 1571. Βιβλία και πολλά - πολλά προγράμματα σε δισκέτες δωρεάν. Χρήστος, 6441185 απογεύματα κάθε μέρα και Σαββατοκύριακο.

SPECTRUM + σε καλή κατάσταση + joystick + interface + κασετόφωνο + 100 παιχνίδια μόνο 30.000. Γιώργος 7244716.

SPECTRUM 128, MONITOR, DATARECORDER, JOYSTICK, INTERFACE, LIGHTPEN, LIGHTGUN!!! 75.000 δρχ.! Δώρο 250 GAMES!!! (0263) 22790 Χάρης.

SPECTRUM + 2, επαγγελματικά αντιγραφικά (HACKER'S INTERFACE), 300 games, 2 joysticks, interface, βιβλία, περιοδικά, ΕΥΚΑΙΡΙΑ! ΒΑΓΓΕΛΗΣ 916124.

SPECTRUM PLUS + INTERFACE + games + κασετόφωνο SANYO DR202A + joystick + αντιγραφικά ΜΟΝΟ 27.000!!! ΑΚΗΣ 8952669.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM + 2 128K αγοράς καλοκαιριού 1989 + games (original και αντίγραφα) + manuals + αντάπτορας ΤΙΜΗ: 27.000 Στέλιος τηλ. 5810621.

SPECTRUM ZX+, Interfaces, microdrive, κασετόφωνο, εκτυπωτής SEIKOSHA GP50S, προγράμματα κ.λπ. Αριστη κατάσταση, τηλ. 7012875 απόγευμα.

SPECTRUM + 2, + πράσινη οθόνη Philips + παιχνίδια + βιβλία σε άριστη κατάσταση τιμή συζητήσιμη τηλ. 2512619 Πάνος.

SPECTRUM + 3 σχεδόν καινούργιος (εγγύηση αντιπροσωπίας) μαζί με joystick, βιβλία, παιχνίδια, τηλ. 9022785, ΠΑΠΑΚΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΕΥΘΥΜΙΟΣ, ΗΛΙΑ ΗΛΙΟΥ 96.

SPECTRUM + 2, (ενσωματωμένο κασετόφωνο) ολοκαίνουργιο + 400 παιχνίδια + joystick + ελληνικό manual + καλώδιο για οποιοδήποτε joystick... Βασίλης, 9837424.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ SPECTRUM+ ΚΑΙ 60 GAMES + 1 ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + 1 JOYSTICK ΜΟΝΟ 40.000 ΒΑΓΓΕΛΗΣ 0721-8702.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Commodore 128 + Drive 1571 Mouse + Extra Μνήμη 128K + Κασετόφωνο + Datel Cartridge + Δισκέτες + Βιβλία (Σε άριστη κατάσταση) Ηλίας 8-10 βράδι 075225436.

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ COMMODORE 64, Drive 1541, δισκετοθήκη με 109 ΓΕΜΑΤΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ, joysticks, 30 ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ, 70.000, ΧΡΗΣΤΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ, 8825059.

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώση του - αγγελίες που αφορούν "πειρατικά" προγράμματα. Ετσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

ΕΥΚΑΙΡΙΑ !!! COMMODORE 64 ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ JOYSTICK 80 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΒΙΒΛΙΑ ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ 8958698.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια μόνο 33.000!!! Επίσης Disc-Drive 1541 + δισκέτες, άριστη κατάσταση 35.000!!! 6394946.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! COMMODORE 64, drive 1541, δισκετοθήκη, 39 δισκέτες με παιχνίδια όπως BATMAN 1989, BUBBLE BOBBLE + 3 βιβλία, joystick 60.000. Δώρο 29 κασέτες παιχνίδια 8233527 Παύλος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CBM 128D + κασετόφωνο + 20 κασέτες + Final Cartridge II + βιβλία + εκπαιδευτικά + 300 παιχνίδια + εφαρμογές. 85.000 9705173.

COMMODORE 64 + DISK DRIVE 1541 + κασετόφωνο + Manual + βιβλία BASIC + FAST LOAD CARTRIDGE EPYX + SIMONS BASIC + 100άδες προγράμματα + παιχνίδια ΠΩΛΕΙΤΑΙ τιμή 75.000 δρχ. τηλ. 6516562.

COMMODORE 64, άριστη κατάσταση, κασετόφωνο, joystick, πάνω από 100 παιχνίδια, μόνο 35.000 τηλ. 9734131. ΚΟΥΜΟΥΤΣΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΑΓΓ. ΣΙΚΕΛΙΑΝΟΥ 3, ΔΑΦΝΗ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 64 (ΝΕΟ) με κασετόφωνο joystick πολλά παιχνίδια σχεδόν αμεταχείριστο 35.000 τηλ. 8835927. ΓΙΩΡΓΟΣ ΟΡΦΑΝΟΣ, ΕΡΥΘΡΑΙΑΣ 9, ΠΟΛΥΓΩΝΟ, ΑΘΗΝΑ.

COMMODORE-64 + κασετόφωνο, βιβλία, joystick και 70 GAMES 32.000 τηλέφωνο 4514641 κος Τάκης 5-8 μ.μ. ΚΟΥΡΑΚΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΟΜΗΡΙΔΟΥ 119, 18537.

COMMODORE 64 (ΝΕΟΣ), ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ, joystick, βιβλία, πολλά παιχνίδια, μόνο 33.000! ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ ΤΗΛ. 4824213. ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ 229, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, Τ.Κ. 17675.

COMMODORE-64 + drive 1541 + κασετόφωνο + Final Cartridge III + joysticks + πάνω από 150 προγράμματα + βιβλία + Manuals, όλα σε άριστη κατάσταση. ΜΟΝΟ 65.000, 9334889. ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΔΟΚΑΚΗΣ, ΕΥΚΑΡΙΟΥ 12, ΝΕΑ ΣΥΜΡΝΗ - ΑΘΗΝΑ.

COMMODORE 64, disk drive 1541, joystick, 40 δισκέτες γεμάτες παιχνίδια 56.000 τηλ. 4111361. ΚΑΜΕΝΙΔΗΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ, ΘΕΑΤΡΟΥ 70-74, 18534 ΠΕΙΡΑΙΑΣ.

COMMODORE-128 + DRIVE 1571 + Freeze machine + joystick + 40 δισκέτες δώρο τιμή ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ τηλ. 3624337 (ΜΑΡΙΟΣ).

AMIGA 500 + MONITOR 1084 + 512K ΕΠΕΚΤΑΣΗ + 2ο DRIVE + 200 δισκέτες με επαγγελματικά και παιχνίδια πωλούνται. Τιμή συζητήσιμη. ΦΕΙΔΙΑΣ 3624337.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 PHILIPS CM 8833 DD 3 1/2". Επιπλο - Δισκέτες 190.000 joystick τηλ. 6398546.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE AMIGA MONITOR + εκτυπωτή CITIZEN 120D + χαρτί + φίλτρο POLAROID CP-50 + joystick + δισκετοθήκη + 40 δισκέτες γεμάτες παιχνίδια & προγράμματα. Αριστη κατάσταση και καταπληκτική τιμή, τηλ. (0821)-64280, ΜΑΝΩΛΗΣ ΣΗΦΟΔΑΣΚΑΛΑΚΗΣ, ΚΟΡΑΚΙΕΣ, ΧΑΝΙΑ - ΚΡΗΤΗΣ.

AMIGA 500, 15 δισκέτες γεμάτες, 8 βιβλία, 90.000. Μόνιτορ Commodore 1084S καινούργιο 60.000. Ηλίας 3479763.

ΕΓΧΡΩΜΟΣ 6128, 11 μηνών, Modem (4.000 bps) + πρόγραμμα επικοινωνίας + joystick + παιχνίδια + επαγγελματικά + δισκέτες + φίλτρο + καλώδιο εκτυπωτή + 2 Manuals. Από 160.000 97.000. Τηλ. 9359353.

AMSTRAD 6128 πράσινος 6 μηνών με εγγύηση joystick manual 17 δισκέτες με παιχνίδια τιμή φανταστική, τηλ. 4963975. ΔΙΑΜΑΝΤΙΔΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ, ΣΠΕΤΣΩΝ 27.

AMSTRAD 6128 πράσινος σε τέλεια κατάσταση + 17 δισκέτες (παιχνίδια γλώσσες προγραμματισμού και αντιγραφικά) + βιβλία + ελληνικό manual μόνο 48.000 τηλ. 9594330, Κώστας. ΚΟΥΤΣΟΛΕΛΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΣΚΡΑ 50 - ΚΑΛΛΙΘΕΑ.

AMSTRAD 6128 πράσινος σε άριστη κατάσταση + 15 δισκέτες, καινούργια παιχνίδια + JOYSTICK + MANUAL + ΚΑΛΩΔΙΟ ΓΙΑ ΦΟΡΤΩΜΑ ΜΕ ΚΑΣΕΤΕΣ + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ ΕΙΔΙΚΟ ΜΟΝΟ 70.000! Επίσης πωλείται AMSTRAD 464 καινούργιος μόνο 20.000!!! Γιώργος τηλ. 8233152.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 άριστη κατάσταση έγχρωμος παιχνίδια εφαρμογές μάνουαλ joystick αριθμός μέλους λέσχης για δωρεάν προγράμματα μόνο 75.000 δρχ. Δημήτρης 3465741.

AMSTRAD 6128 πράσινος 6 μηνών, με εγγύηση, joystick, manual και 17 δισκέτες με παιχνίδια σε

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

φαντασική τιμή. Τηλ. 4965975, Αλέξανδρος Διαμαντίδης.

AMSTRAD 6128 ολοκαίνουργιος έγχρωμος + joystick + πολλά παιχνίδια + φίλτρο οθόνης + καλύμματα + βιβλία + δισκετοθήκη. ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ 95.000!!! 9220951, Μιχάλης.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Amstrad 6128 πράσινος + παιχνίδια, τέλεια κατάσταση, μόνο 59.000!!! Ακόμη Printer Amstrad 3000 μόνο 34.000!!! 6394946.

AMSTRAD 6128 πράσινος + software με manuals: Grafos Fortran μαθηματικά games + βιβλία καλύμματα εξαιρετική κατάσταση 9811970.

AMSTRAD 6128 πράσινος + παιχνίδια + προγράμματα + joystick + δισκετοθήκη σε άριστη κατάσταση, πωλείται σε τιμή συζητήσιμη τηλ. 8061588 Βλάσης.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος με joystick, AMX mouse, 25 δισκέτες. Τιμή συζητήσιμη. 4917118 ΧΡΗΣΤΟΣ (απογεύματα).

AMSTRAD 6128 πράσινος δισκέτες joystick 65.000. Επίσης SPECTRUM PLUS SANYO DR201

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

JOYSTICK INTERFACE 20 ΚΑΣΕΤΕΣ 20.000 ΓΙΩΡΓΟΣ 4822143.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD CPC464, πράσινο μόνιτορ και πολλά παιχνίδια 40.000. ΒΑΚΗΣ 9613034.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad CPC 464 μονόχρωμος μαζί με manual, joystick προγράμματα & 2 βιβλία Τηλ. 2431789 (Γιώργος).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 έγχρωμος πάρα πολλές δισκέτες δισκετοθήκη που κλειδώνει joystick SUPER ΕΥΚΑΙΡΙΑ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΗΛΕΦΩΝΟ 6392628.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128, πράσινο μόνιτορ σε τιμή ευκαιρίας. ΑΝΤΥΠΑ ΕΥΤΥΧΙΑ, 9754551 πρωινές ώρες.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 έγχρωμος με Monitor φίλτρο, joystick, πολλά παιχνίδια τηλ. 9351508 5-10 μ.μ.

AMSTRAD 6128 - ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Σε καλή ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ με ΠΟΛΛΑ ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ με ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΗ ΤΙΜΗ. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! Πληροφορίες: (061) 322071, Αντωνόπουλος Κωνσταντίνος.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Amstrad μονόχρωμος + προγράμματα + παιχνίδια σε καταπληκτική τιμή. Τηλεφωνήστε τώρα στο 2523379 κος Γιάννης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 520STFM + 2ο Drive + joystick + games. Μόνο 75.000, τηλ. 8068220.

ATARI 1040STF, έγχρωμο high resolution monitor Philips, joystick, πωλούνται πακέτο ή ξεχωριστά + προγράμματα. Τηλ. 6428031, Ακης.

ATARI PC, με πολλά προγράμματα, παιχνίδια, βιβλία, άριστη κατάσταση, τηλ. 8021608, Μιχάλης Λεφαντίδης, Δημ. Γούναρη 89, ΜΑΡΟΥΣΙ.

TURBO-X σχεδόν αχρησιμοποίητος 100% IBM compatible 640K + MONITOR + Δισκέτες + Δώρο ZX SPECTRUM PLUS + ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΙΜΗ 135.000 τηλ. 4118102, Σάββας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκάστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ.Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ,αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ΗΜ/ΝΙΑ

COMPUTER QL + μόνιτορ + ice + super toolkit2 + adaptor + joystick + θήκη εργονομίας πληκτρολογίου + manual + 18 cartridges μόνο 55.000. 2756547 ΤΑΣΟΣ.

QL ελληνικό + εκτυπωτής SINCLAIR + monitor ZENITH + πολλά προγράμματα + βιβλία + 2 EPROMS όλα μαζί 50.000. Απόγευμα 6524945 ΠΕΤΡΟΣ.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER 99/4A ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟ ΒΑΣΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ ΚΑΙ ΔΥΟ ΚΑΣΕΤΕΣ 40.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ. 7705430 3-5 μ.μ.

SOFTWARE

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ SPECTRUM από 75 δρχ. ΤΩΡΑ και COMMODORE από 50 δρχ. Τηλ. 9352519 Αλέξης και 9323232 Νίκος.

SPECTRUM 48/128/+2/+2A. Ο,ΤΙ ΖΗΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΧΟΥΜΕ!! ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ!!! ΣΥΝΕΧΕΙΣ ΑΝΑΝΕΩΣΕΙΣ ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ!!! Στέλνονται και αντικαταβολές! 7791119 Θόδωρος.

SPECTRUM/AMIGA/AMSTRAD. Τα έχουμε όλα και μην ψάχνετε άδικα. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές από ΑΓΓΛΙΑ. ΜΑΝΟΣ (031) 767555. Ανταλλάσσω προγράμματα για AMIGA.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ! ΘΕΛΕΤΕ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΑΣ ΝΑ ΤΡΕΧΟΥΝ ΣΙΓΟΥΡΑ; ΤΟΤΕ ΥΠΑΡΧΕΙ ΤΟ SPECTRUM CLUB ΜΑΣ. Με 2.000 ή 2.500 δρχ. παίρνετε 2 ή 3 εξηντάρες (MAXELL/TDK) αντίστοιχα με τα πιο καινούργια GAMES. Τηλεφωνήστε για πληροφορίες ή κατάλογο στο (031) 410618 ή (031) 444817 (ΜΠΑΜΠΗΣ), Μ.Τσακίρης, Ερυθραίας 12-14, Θεσ/νίκη.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ! SPECTRUM 48/128. Τα πιο καινούργια και τα πιο παλιά (τεράστια συλλογή) προγράμματα ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΙΔΩΝ: ADVENTURE, GAMES, ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ, ΕΞΟΜΟΙΩΤΕΣ, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (Κοινόχρηστα, αρχεία, Λεξικό, Χημεία κ.τ.λ.). Επίσης ανταλλαγές για ATARI STFM. ΓΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ / ΚΑΤΑΛΟΓΟ (031) 410618 ή (031) 444817, ΜΠΑΜΠΗΣ ΤΣΑΚΙΡΗΣ.

SPECTRUM 48/128/+2. Εχω όλα τα καινούργια προγράμματα που υπάρχουν σε ελληνικά και ξένα περιοδικά. Εγγυημένο φόρτωμα - Γρήγορη παράδοση. Στέλνω και αντικαταβολές. Ακόμα, πωλείται SPECTRUM+2 σε καλή κατάσταση. Νικήτας: 2525863, Ν. Κόζιαρης, Ανθέων 100.

SPECTRUM 48/128/+2. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΥΝΕΧΗΣ ανανέωση from ENGLAND. Call now STELIOS-WOLF στο 9924357. ΣΤΕΛΝΩ και ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ 20:30/23:30 ΣΤΕΛΙΟΣ ΜΑΝΟΣ, ΣΩΣΤΡΑΤΟΥΣ 2.

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώση του - αγγελίες που αφορούν "πειρατικά" προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ να αποκτήσετε 2 κασέτες εξηντάρες με τα πιο γνωστά παιχνίδια και με εγγύηση φορτώματος, τηλ. στο 8840832. Στέλνουμε αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα. Παράδοση αυθημερόν. Αθανασόπουλος Βασίλης - Κ. Παλαιολόγου 17 - ΑΘΗΝΑ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! 100 παιχνίδια για SPECTRUM σε 10 κασέτες μόνο 5.500 δρχ. Η 40 παιχνίδια σε 4 κασέτες, μόνο 2.500 δρχ. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Ανω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

SPECTRUM 48/128: ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΟΛΑ ΠΡΩΤΟΙ ΑΠ' ΟΛΟΥΣ !!! Μην ψάχνετε άδικα. Διαθέτω αχανή συλλογή προγραμμάτων, χιλιάδες τίτλοι, όλα απο Αγγλία. ΕΜΕΙΣ ΤΑ ΔΙΝΟΥΜΕ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ. Τηλ. (031) 767555, Σέργιος Γεωργιάδης, Πλ. Αριστοτέλους 127, 546 24 Θεσσαλονίκη.

20 ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES για τον SPECTRUM γραμμένα σε 3 εξηντάρες κασέτες μόνο 1.700 δρχ. Στέλνουμε αντικαταβολή παντού. Πληροφορίες: (031) 435117, ΠΑΥΛΟΣ Ζαχαριάδης, ΑΦΡΟΔΙΤΗΣ 15, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

COMMODORE 64, φοβερή ποικιλία σε προγράμματα, πωλούνται λόγω αλλαγής κομπιούτερ. Ακόμα έγχρωμη οθόνη COMMODORE καταπληκτική! 9344190 - Μάνος Παπαχρήστου, Μοσχονησίων 10 Αθήνα.

COMMODORE 64-128, AMIGA!!! ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!!! ΚΑΣΕΤΑ, ΔΙΣΚΕΤΑ!!! ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ!!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! ΜΙΧΑΛΗΣ: 4181420, ΑΝΝΑ ΠΕΤΡΑΚΗ, ΑΣΚΛΗΠΕΙΟΥ 100, ΠΕΙΡΑΙΑΣ.

COMMODORE 64/128/D !!! ΥΠΕΡΕΥΚΑΙΡΙΑ. ΜΟΝΟ ΜΕ 100 δρχ θα έχετε την πιο καινούργια συλλογή προγραμμάτων που κυκλοφορούν. Τηλ. 8952669, Αλκης Παπαδόπουλος, Λήμνου 5.

COMMODORE 64/128 ΤΩΡΑ 50 δρχ. το πρόγραμμα, στα 10 ΔΩΡΟ 20!!! ενώ στα 45 το SUPER ΔΩΡΟ... ΕΝΑ JOYSTICK!!! Υπάρχουν DOUBLE DRAGON II, DRAGON SPRINT, CONTINENTAL CIRCUS, FALLEN ANGEL, MYTH και χιλιάδες άλλα!!! CALL NOW TO MANOS SOFT (0822) 22129. ΜΑΝΩΛΗΣ ΘΕΟΔΟΣΑΚΗΣ, ΚΑΣΤΕΛΛΙ ΚΙΣΣΑΜΟΥ, ΧΑΝΙΑ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Εχετε Commodore; 15 παιχνίδια διαλογής σας μόνο 1.300 δρχ. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Ανω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

COMMODORE 64/128/AMIGA!!! ΤΟ 1990 έρχεται με προγράμματα όπως: HARD DRIVIN', SUPER WONDERBOY, DRAGON SPRINT, BAAL, LAST NINJA III, OUT RUN EUROPA, SKWEEK II και τα SOFTWARE - SPECIAL REVIEW κάθε μήνα ΜΟΝΟ 50 δρχ.!!! ΠΩΛΕΙΤΑΙ DRIVE 1570 ΔΩΡΟ καθαριστική δισκέτα, 50 παιχνίδια 35.500!!! MANOS SOFTWARE (0822) 22129 ΘΕΟΔΟΣΑΚΗΣ ΜΑΝΟΣ ΚΑΣΤΕΛΛΙ ΚΙΣΑΜΜΟΥ ΧΑΝΙΑ.

ΠΡΟΠΟ, ελληνικό, εκπαιδευτικά, εμπορικά, αποθήκες κ.ά. Για COMMODORE 64/128. ΦΙΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΛ. 8959340 ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΪΖΟΣ, ΚΟΝΔΥΛΗ 5, ΒΟΥΛΑ.

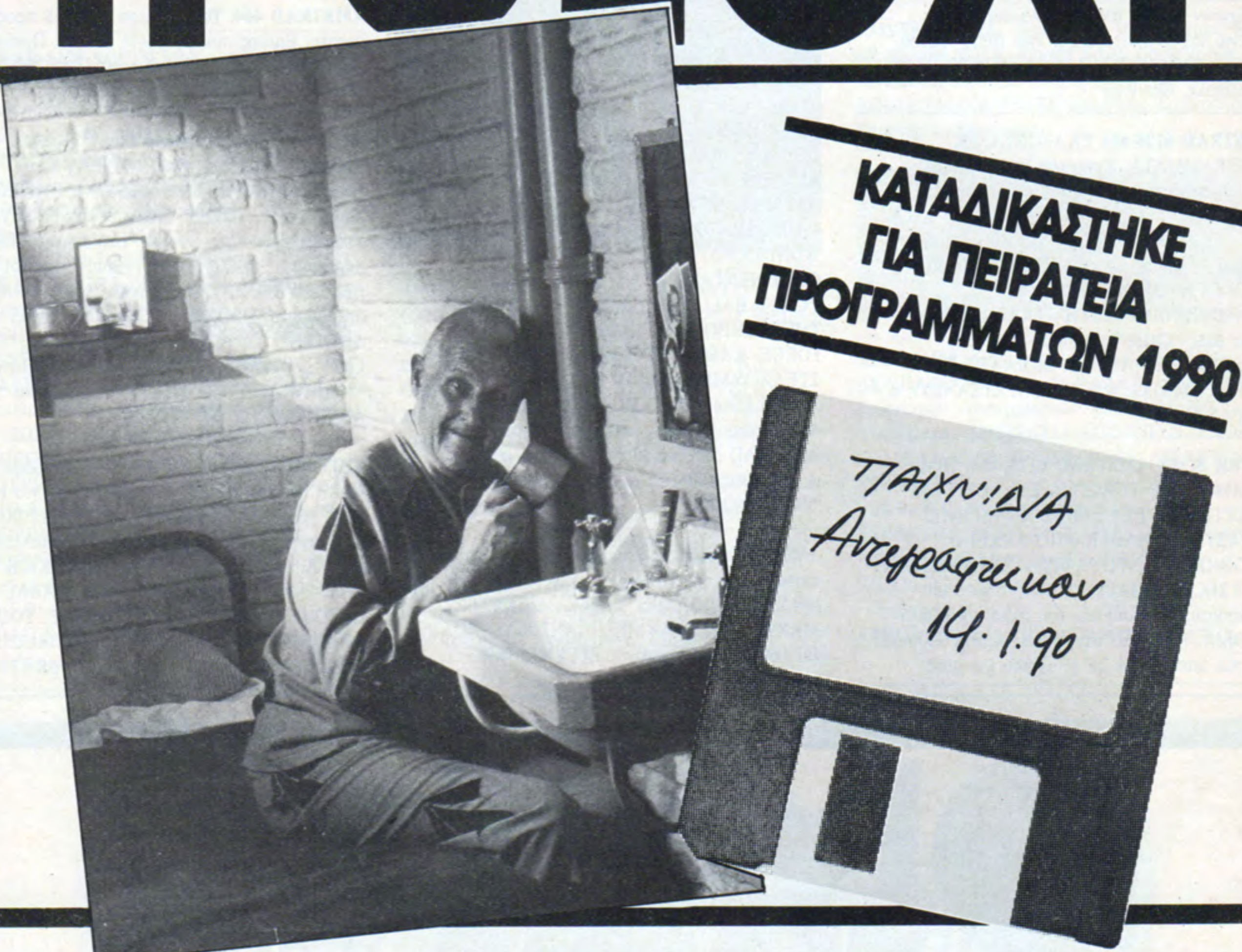
COMMODORE δισκέτα: ΟΛΑ τα καινούργια προγράμματα από 50 δρχ. ΜΟΝΟ ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ. ΤΩΡΑ και SPECTRUM από 75 δρχ. 9323232 Νίκος 9352519 Αλέξης ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΔΗΜΟΣΘΕΝΗΣ, ΣΤΕΝΗΜΑΧΟΥ 23.

COMMODORE 64/128/AMIGA!!! Πρόγραμμα μόνο 50 δρχ.!!! Στα 20 τα 12 δώρο!!! DOUBLE DRAGON II - WRESTILING SHOOT - VAN BASTEN SOCCER - TETRIS II και τα TOP-GAMES!!! Δώρο πρόγραμμα Amiga στον C-64!!! 2.000 δρχ. 30 GAMES HARIS - SOFT!!! τηλ. (0822) 22464 - 22430 - 22025 - ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ ΜΑΡΗΣ ΚΑΣΤΕΛΛΙ ΚΙΣΑΜΟΣ!

ΑΓΓΛΙΚΑ με AMSTRAD 6128. Τρία προγράμματα για όλα τα επίπεδα. Θεωρία γραμματικής με πέντε χιλιάδες ασκήσεις. Δύο χιλιάδες διαλόγους. Αφθονο Λεξιλόγιο. Στέλνονται και με αντικαταβολή. Τηλ. 9700981 - 9700326.

AMSTRAD: ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES για 6128: BATMAN - INDIANA JONES III - CONTINENTAL CIRCUS - STRIDER - DRAGON SPIRIT - THE UNTOUCHABLES - POWERDRIFT - * - CABAL! - BOMBER - SHINOBI - ALTERED BEAST! - HARD DRIVIN'!!! στις χαμηλότερες τιμές!!! Δεχόμαστε συγκρίσεις!!! Και όπως πάντα ADVENTURES με τα Manuals τους: BARD'S TALE ** LANCELOT ** CORRUPTION και δεκάδες άλλα. Εγγραφές σε 3" και 5 1/4". Περιμένουμε: OPERATION THUNDERBOLT ** CHASE H.Q. ** GHOSTS & GHOULS ** SUPER WONDER BOY!!! Τηλεφωνήστε ή γράψτε για τα καινούργια. Ταχύτατη παράδοση. Πολλά δώρα: Τηλ. *** 0842 - 22992 *** Θανάσης "Thanos" Χρυσός, Π. Αγ. Γεωργίου, 72200 ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ.

ΠΡΟΣΟΧΗ



ΘΑ ΗΘΕΛΕΣ ΝΑ ΗΣΟΥΝ ΣΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ;

Αν πειρατεύεις προγράμματα
παραβιάζεις τον νόμο.
Οι παραβάτες διώκονται ποινικά.

THIS CAMPAIGN IS ORGANISED BY
ELSPA
EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ
Ινστιτούτο Προώθησης Νέων Τεχνολογιών.

Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΔΙΩΚΕΤΑΙ ΠΟΙΝΙΚΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

> Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Εχετε Amstrad; 40 παιχνίδια σε 2 κασέτες μόνο 2.000 δρχ. Η 15 παιχνίδια επιλογής σας, μόνο 1.300 δρχ. Σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Ανω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

AMSTRAD 6128-664 ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Εισαγωγή από ΑΓΓΛΙΑ. Πολλά ακυκλοφόρητα. Τιμές φανταστικές. ΥΠΑΡΧΟΥΝ: SUPER WONDER BOY - KICK OFF - GALAXY FORCE - Shinobi - Double Dragon - Fighting Soccer - TURBO OUTRUN - GHOULS N' GHOST - Powerdrift. ΑΝΑΜΕΝΟΝΤΑΙ: MYTH - DOUBLE DRAGON 2 - The duel - Chase h.q. και πολλά άλλα. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. ΜΙΧΑΛΗΣ ΤΗΛ. 7653759. "MAIKL SOFT", ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8, ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

PETER SOFT AMSTRAD 6128, 464, IBM, COMMODORE ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΓΙΑ ΚΑΣΕΤΕ ΔΙΣΚΕΤΑ ΤΙΜΕΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ ΑΡΧΕΙΑ, ΑΠΟΘΗΚΕΣ, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ, ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΑ, ΜΟΥΣΙΚΑ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ, (δημοτικού, γυμνασίου, Λυκείου) και ό,τι άλλο χρειάζεστε ΑΚΟΜΑ. Η Μεγαλύτερη συλλογή στην Ελλάδα και πιο καινούργια ΣΕ Παιχνίδα (τα μισά υπάρχουν τα υπόλοιπα αναμένονται). ΜΕΡΙΚΑ ΚΑΛΑ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ CHASE H.Q., DOUBLE DRAGON, Kikc OFF, Populous, ALTERED BEAST, SHINOBI, BEACH VOLEY, BATMAN (NEW), NEWZELAND STORY, CABAL, UNTOUCHABLES, BOMBER, SUPER WONDERBOY, HARD DRIVIN', TOOBIN, CONTINENTAL CIRCUS, POWER DRIFT, VOLEY BALL SIMULATOR, OPERATION THUNDERBOLT, DEJA-VU II, GALAXY FORCE. ΚΑΘΕ 3 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΕΚΤΟΣ SOFTWARE AMSTRAD 464 + EXTRA τιμή συζητήσιμη. Ακόμα παραδίδονται μαθήματα computer IBM, AMSTRAD (και μαθήματα αγγλικών και μεταφράσεις) ΤΙΜΕΣ συζητήσιμες, τηλ. 9933080, "PETER SOFT".

AMSTRAD 6128. Σε εμάς θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε τιμές... (από 100 δρχ.). Κάθε 2 GAMES 1 ΔΩΡΟ. ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL 600 ΔΡΑΧΜΕΣ!!! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ. Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ. ΤΗΛ. 031/220-761.

AMSTRAD 464. Τα καλύτερα GAMES προς 70 έκαστο. Επίσης συλλογές από 60 δρχ. Προλάβετε. Εγγυμένη εγγραφή. Πληροφορίες 0341 25850, Παπαδόπουλος Σωτήρης, Θεσσαλονίκης 10.

P.A.C.* "Patras Amstrad Club!"** (Κασέτα - Δισκέτα). Διαθέτουμε ΦΘΗΝΟΤΕΡΑ τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ARCADES, ADVENTURES. 8 ROLEPLAYING! Συνεργαζόμενοι με γνωστό "Ευρωπαϊκό Club!" παρέχουμε ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΕΓΓΡΑΦΗΣ και ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ. Πληροφορίες: (061) 328260, 5-8 απογεύματα. ΠΡΟΣΦΟΡΑ: Στα 10 GAMES τα 3 ΔΩΡΕΑΝ!!! Γιαννόπουλος Κωνσταντίνος, "Patras Club!", 2η πάροδος Σατωβριάνδου 113, Πάτρα. ***ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ! Διατίθεται "ΤΟ ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΟ ????" CALL...

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ... Υπάρχει και στου Ζωγράφου ένα CLUB για τον AMSTRAD 6128 ειδικά για εσάς! Κάθε εβδομάδα παραλαβές από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. Ασύγκριτες τιμές, εκπληκτικά δώρα. Διαλέξτε από μια ΤΕΡΑΣΤΙΑ συλλογή. Προλάβετε! KICK OFF, BATMAN, SUPERWONDER BOY, CABAL, UNTOUCHABLES, GALAXY, FORCE, TOOBIN, DRAGON SPIRIT, CONTINENTAL CIRCUS, HARD DRIVIN', POWERDRIFT, OPERATION

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

THUNDERBOLT, GHOSTBUSTERS II, SHINOBI, CHASE H.Q. ΓΙΩΡΓΟΣ 7777418, ΔΗΜΗΤΡΗΣ 7791707. ΚΑΡΒΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΠΑΠΑΦΛΕΣΣΑ 12.

AMSTRAD 6128 SOFTWARE. ΟΛΑ τα καινούργια GAMES στις χαμηλότερες τιμές, τεράστια ποικιλία παιχνιδιών για όλα τα γούστα, παράδοση μέσα σε 24 ώρες. Με κάθε αγορά 2 GAMES ΔΩΡΟ. Στέλνουμε στην επαρχία με αντικαταβολή. Πληροφορίες: (031) 435117, ΠΑΥΛΟΣ Ζαχαριάδης, ΑΦΡΟΔΙΤΗΣ 15, Θεσ/νίκη.

AMSTRAD KOSTAS CLUB (h)!!! Αν δεν μας γνωρίζετε ΣΙΓΟΥΡΑ είσαστε ΑΠΟΓΟΗΤΕΥΜΕΝΟΙ με ΚΑΚΕΣ ΑΝΤΙΓΡΑΦΕΣ και ΑΝΥΠΑΡΚΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ... Μην ΠΑΡΑΣΥΡΕΣΤΕ με ψευτοτίτλους!!! ΕΜΕΙΣ πιστεύουμε ότι θα κερδίσουμε την εμπιστοσύνη σας με ΣΩΣΤΗ, ΦΙΛΙΚΗ και ΕΙΛΙΚΡΙΝΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ. Διαθέτουμε ΟΛΑ τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ στις ΠΙΟ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ! (κασέτα ή δισκέτα) ΚΑΙ ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ σε κάθε μέλος. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: (061) 322071 ή ΓΡΑΨΤΕ την παραγγελία σας: Για το "AMSTRAD KOSTAS CLUB, Τ.Θ. 1188, Τ.Κ. 26110, ΠΑΤΡΑ" - AMSTRAD KOSTAS CLUB, Αντωνόπουλος Κωνσταντίνος.

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν "πειρατικά" προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

AMSTRAD 6128: ΕΧΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ: CABAL - UNTOUCHABLES - BUFFALO BILL - STRIDER - ALTERED BEAST - GHOSTBUSTERS 2 - HARD DRIVIN' - KICK OFF - ENCHANTED και το BEACH VOLEY! Τηλεφωνήστε τώρα στο: 4182036 - AMSTRAD CLUB. ΑΚΗΣ ΚΑΠΡΑΝΟΣ, ΧΑΤΖΗΚΥΡΙΑΚΟΥ 40 - ΠΕΙΡΑΙΑΣ.

ΓΟΥΑΟΥ! Amstrad 6128. ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ GAMES. Ενδεικτικά αναφέρουμε: BATMAN, DOUBLE DRAGON, STRIDER, OUTRUN, EUROPA, KICK OFF, SUPER WONDERBOY, BEACH VOLLEY, NEWZEALAND STORY, CORRUPTION. Αναμένονται: Chase H.Q. και Hard Driving. Κάθε 3 games ΔΩΡΟ ΕΝΑ!!! ΚΟΥΤΣΟΠΟΥΛΟΣ ΘΩΜΑΣ, ΚΑΛΛΙΝΟΒΟΥ 5, ΚΥΨΕΛΗ, ΑΘΗΝΑ. Τηλ. 8815094.

AMSTRAD 6128. Εχουμε Mr Heli, Batman, Kick off, Shinobi, Cabal, Altered Beast, Ghostbusters. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ, φθηνές τιμές, ΔΩΡΑ. Κυρίως ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ 7791707 Δημήτρης Λαμπρινίδης, Σμύρνης 1, Ζωγράφου.

AMIGA SOFTWARE: Μην ψάχνετε άδικα, έχουμε ό,τι κυκλοφορεί και μάλιστα στις ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ τιμές!!! Ταχύτατη παράδοση σ' όλη την Ελλάδα. Ενα τηλεφώνημα θα σας πείσει: 0842-28780, Μιχάλης και 0842-24230, ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΧΑΙΡΑΣ, ΜΙΧΑΛΗΣ ΑΝΔΡΙΑΝΟΥ 28.

AMIGA 500. Μεγάλη συλλογή ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΩΝ και ΠΑΛΙΩΝ παιχνιδιών - εφαρμογών - αντιγραφικών. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ. ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΑΠΟ VIRUS. ΚΑΘΕ 2 GAMES 1 ΔΩΡΟ. ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ!!! ΔΙΣΚΕΤΕΣ NONAME 250 ΔΡΧ.!!!, MAXELL 350!!!, VERBATIM 400!!!, COMMODORE 430!!!, VERBATIM (ΕΓΧΡΩΜΕΣ) 430!!! Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΤΗΛ. 031/220-761.

AMIGA επαγγελματικά με manuals σε μεγάλη

συλλογή και στις καλύτερες τιμές. Επίσης πολλά games. Στέλνονται αντικαταβολές. 6423274, Σπαγαδώρος Σταύρος, Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

AMIGA GAMES 300 δρχ. Επαγγελματικό software. ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ, ΒΙΒΛΙΑ ΟΔΗΓΙΩΝ. Hardware: MIDI PROFESSIONAL (DIGI-TECH), Drives, Digiview, κάμερες, καλώδια, τηλ. 7662762, ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, Κολοκοτρώνη 15, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA! Σε τιμή έκπληξη θα βρείτε ό,τι πρόγραμμα ζητήσετε. Υπάρχουν όλα. Συνεχείς παραλαβές από εξωτερικό. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Ανω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

AMIGA - games - utilities. Εχουμε όλα τα καινούργια προγράμματα κατ' ευθείαν από το εξωτερικό. Καινούργιοι τίτλοι κάθε εβδομάδα. Τεράστια συλλογή - Τιμές ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΕΣ, μεγάλες προσφορές. Στέλνουμε παντού. Δημήτρης Καλδέλης, Μίμαντος 5, τηλ. 9427649 - 9426079.

AMIGA GAMES !!! Παιχνίδια όπως: NINJA WARRIOR, SPACE ACE, CONTINENTAL CIRCUS. Τιμή 450 μαζί με δισκέτα και στα 10 games, 3 δώρο !!! Τηλ. 0821-64280 3 - 7 μμ. ΜΑΝΩΛΗΣ ΣΗΦΟΔΑΣΚΑΛΑΚΗΣ, ΚΟΡΑΚΙΕΣ, ΧΑΝΙΑ ΚΡΗΤΗΣ.

AMIGA - Commodore 64/128 !!! Θέλετε παιχνίδια; Εδώ είμαστε !!! 64/128: Συλλογή 50 καινούργιων παιχνιδιών, μόνο 3.000 !!! Μονή δισκέτα Amiga - 10 παιχνίδια επιλογής σας, μόνο 2.000 !!! Δεκτές ανταλλαγές - αντικαταβολές. Τηλ 7517404 Μάρκος, 9625436 Ηλίας, ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ. Μάρκος Παγωμενάκης, Π. Τσαλδάρη 20 Πειραιάς.

AMIGA 500 - 2000: ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΟΛΑ ΠΡΩΤΟΙ ΑΠ' ΟΛΟΥΣ !!! Μην ψάχνετε άδικα, διαθέτω αχανή συλλογή προγραμμάτων, χιλιάδων τίτλων απο Αγγλία. ΕΜΕΙΣ ΤΑ ΔΙΝΟΥΜΕ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ. Σέργιος Γεωργιάδης (031)-767555. Πλ. Αριστοτέλους 127 Θεσσαλονίκη, 56424.

AMIGA παιχνίδια 300 δρχ. Εβδομαδιαία ανανέωση. Επεκτάσεις με ρολόι 26.000 δρχ., Disk Drives, DIGI VIEW και MANUALS για προγράμματα. Τηλ. 6436954, Γιάννης Οικονόμου, Ιπποκράτους 146, Αθήνα.

AMIGA και AMSTRAD όλου του κόσμου ΕΝΩΘΕΙΤΕ! CHRIS SOFT για AMSTRAD και ELIAS SOFT για AMIGA στο 9832374 ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΤΑ ΠΑΝΤΑ. ΗΛΙΑΣ ΚΑΡΑΚΟΥΛΑΚΗΣ ΑΘ. ΔΙΑΚΟΥ 12.

AMIGA GAMES. Τηλεφωνήστε μας τώρα για τα πιο πρόσφατα προγράμματα σε καταπληκτικές τιμές και γρήγορη εξυπηρέτηση 7653824, Ιονίων Νήσων 6, Αθήνα, Δημήτρης Δέδες.

AMIGA GAMES, UTILITIES. Πειριφερειακά: MIDI PROFESSIONAL, EXPANSION RAM, CORPOCESSOR 68881/82, 68020 CPU. Για AMIGA. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε. 2475030, ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΔΕΤΣΗΣ, ΝΑΞΟΥ 4.

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

AMIGA USERS Πωλούνται games, utilities όλα σε επώνυμες δισκέτες. Ακόμη manuals antivirus. Στέλνουμε παντού. Τηλεφωνήστε τώρα στα 3475448 9-5 και 3427601 5-9 ή επισκεφθείτε μας ΜΟΝΟ απογεύματα. Μαυροκορδάτου 2 και Αθ. Διάκου, Ταύρος, ΔΡΑΚΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ.

THESSALONIKI AMIGA SOFTWARE. Αν θέλετε να έχετε στη συλλογή σας όλα τα καινούργια προγράμματα σε τιμές έκπληξη μη χάνετε τον καιρό σας ψάχνοντας αλλού. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ Χάρης Τσαουσίδης (031) 924933, Χαράλαμπος Τοκτόκογλου 919965 Δαγκλή 35.

THE BLUE STREAK AMIGA CLUB!!! Ολα τα καινούργια προγράμματα και games σε φανταστικές τιμές, πρόγραμμα + δισκέτα = 500 δρχ. στα 5 προγράμματα 1 δώρο. Καινούργιες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Σπύρος (0821) 28837, Χανιά, ΚΟΚΟΤΣΑΚΗΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΠΛ. ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 83.

IBM ON LINE ΑΜΕΡΙΚΗ. Ο,τι νέο θέλετε να βρείτε σε επιστημονικό software + Games σε 3 1/2" και 5 1/4". Ανταλλαγές. Τηλ. ΠΡΩΙ 7754758, βράδυ 6520061. Κώστας Νικολάου, Αετιδέων 28, Χολαργός.

IBM - Μεγάλη ποικιλία ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ - GAMES (τελευταίοι τίτλοι) σε ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! 6522656 μετά τις 4μ.μ. ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ, ΚΥΠΡΟΥ 47.

IBM μεγάλη ποικιλία προγραμμάτων - GAMES (τελευταίοι τίτλοι) σε ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! - 2237665 - μετά τις 4μ.μ. ΝΙΚΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΑΔΗΣ, ΠΙΝΔΟΥ 46.

ΕΧΕΤΕ PC και θέλετε να τον αξιοποιήσετε με χρήσιμα προγράμματα, χωρίς ουσιαστική οικονομική επιβάρυνση; Γράψτε: ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΩΝ PC, Μπόχαλη 59 11524, ΑΘΗΝΑ, ΚΩΣΤΑΣ ΝΤΕΛΗΘΕΟΣ, ΜΠΟΧΑΛΗ 59, 6924403.

ΠΑΙΖΕΤΕ τώρα στα COMPUTER ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ λίγα χρήματα. Εχουμε όλα τα νέα παιχνίδια. Οι τιμές μας είναι IBM 100 δρχ., EURO PC 200 δρχ., 6128 100 δρχ., AMIGA 150 δρχ. (0267 - 22604). Θανάσης Σφοντούρης, Τ.Κ. 32005, ΔΙΣΤΟΜΟ.

IBM PC. Αν έχετε PC και ζητάτε τα καλύτερα καινούργια GAMES όπως DOUBLE DRAGON II * GHOSTBUSTERS II * SIMCITY * VETTE * INDIANA JONES III * F15 STRIKE EAGLE II * Επίσης υπάρχουν τα εκπληκτικά ADVENTURES: HERO'S QUEST *** LARRY III * MANHUNTER II και πολλά άλλα. Εγγραφές σε 5 1/4" ή 3,5". Στέλνουμε Ελλάδα και Κύπρο. Τηλεφωνήστε στο 0842-24816 "ΜΑΝΟΣ SOFT" ΣΤΑΥΡΟΥ ΠΑΓΩΜΕΝΟΥ 45.

IBM και Compatibles SOFTWARE: Εάν θέλετε προγράμματα επαγγελματικά ή utilities τηλεφωνήστε μας. Η πείρα μας και η μεγάλη συλλογή μας θα σας φανούν σίγουρα χρήσιμες. ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΔΗΜΗΤΡΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΟΥ ΜΕΤΑΞΑ 23, 6851194.

ATARI (520/1040 ST και 800/130/XL/XE): Διαθέτουμε πάνω από 2.000 προγράμματα μέχρι τα πιο πρόσφατα Αμερικής και Ευρώπης όλων των ειδών με manual. Για ανταλλαγές κ.λπ. τηλεφωνήστε στο 6817379 ή 0294/73308. Γιάννης ή Τάκης.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΕΥΚΑΙΡΙΑ, έγχρωμο MONITOR COMMODORE 1072 MOD. Πωλείται σε τιμή ευκαιρίας - κατάσταση άριστη - Δυνατότητα σύνδεσης με VIDEO, 9344190.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ AMSTRAD DMP4000 με 500 φύλλα Α4, σε υπεράριστη κατάσταση, ελάχιστα χρησιμοποιημένος, 60.000. Βασίλης 9333864.

ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ PRINTER (ΛΟΓΩ ΑΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑΣ) SEIKOSHA MP - 5350A1 (φαρδύς) 300cps στο κουτί του και εγγύηση και ΕΓΧΡΩΜΟ ΚΙΤ συνολικής αξίας 217.000 ΜΟΝΟ 165.000 6-7 ΜΑΝΩΛΗΣ 6817519.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Ο super Star LC 10 color με ελάχιστες ώρες δουλειάς πωλείται λόγω ανάγκης. Εγγυημένες έγχρωμες εκτυπώσεις με τον ST. Συμβουλές προσφέρονται δωρεάν. Πληροφορίες 6724081.

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ παραδίδει μαθήματα COMPUTER BASIC, DOS (AMSTRAD IBM) ακόμα φτιάχνει προγράμματα και ό,τι άλλο θέλεις σχετικά με computer. Ακόμα, καθηγήτρια αγγλικών παραδίδει μαθήματα και μεταφράσεις, τιμές συζητήσιμες, "PETER SOFT" 9933080.

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ, προγραμματιστής, αναλυτής (ΕΛΚΕΠΑ) παραδίδει μαθήματα σε Μαθηματικά - Φυσική - Χημεία - Γλώσσες Προγραμματισμού - λειτουργικά συστήματα (DOS κ.λπ.). Αποστόλης, τηλ. 8659488.

ΑΠΟΘΗΚΗ προσφέρει σε φανταστικές τιμές Atari 520 STFM και 1040 Amiga A500, Compatibles PC 286 Hardiscs, Macintosh Hardiscs. Χιλιάδες άλλα είδη. Προσφορά μήνα Atari 520

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

STFM SD 89.900!!! ICB, Αιτωλίας 57, Αγία Παρασκευή, 6380411, 6399738.

ΕΙΣΑΙ ΜΑΘΗΤΗΣ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ - ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ - ΛΥΚΕΙΟΥ; ΕΛΑ ΣΤΟ LONDON COMPUTER COLLEGE ΝΑ ΜΑΘΕΙΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟ COMPUTER ΣΤΑ ΕΙΔΙΚΑ ΜΑΘΗΤΙΚΑ GROUPS ΣΑΒΒΑΤΟΥ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΛΑΣΚΑΡΙΔΟΥ 99, ΑΜΦΙΑΛΗ, ΑΝΑΓΝΩΣΤΑΡΑ 18, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: 9598530 - 4323403 - 8963740.

ATARI 2600, Τηλεπαιχνίδι έγχρωμο, 2 JOYSTICKS PADDLE 3 Κασέτες, όλα 23.000, τηλ. 8062907, ΠΡΩΙ.

AMIGA: ΠΡΟΣΕΞΤΕ ΤΑ DRIVE ΣΑΣ. Ελέγχουμε και ρυθμίζουμε τέλεια τις κεφαλές με ειδικό πρόγραμμα, 8617222.

Η ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ των ονείρων σας SEGA Master System + Light Phaser + 2 control sticks + 5 TOP παιχνίδια σε τρομερή τιμή. Πληροφορίες τηλ. 6724081.

ΠΩΛΗΤΗΣ - Πωλήτρια ζητείται για να αναλάβει υπεύθυνα κεντρικό κατάστημα computers. Απαραίτητη προϋπόθεση η εμπειρία και η γνώση τεχνικών θεμάτων. Πληροφορίες, 8622657 κο Παναγιώτη.

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL θέλοντας να υποστηρίξει την υγειή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώση του - αγγελίες που αφορούν "πειρατικά" προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

SERVICE Computer Monitor με απίστευτα χαμηλές τιμές. ΠΩΛΗΣΕΙΣ, αγορές, συμφέρουσες ανταλλαγές Η/Υ, monitor. Τηλ. 5989701. Κράβαρης Χρήστος, Λαρίσης 1, Αιγάλεω.

WORDPROCESSING αναλαμβάνω με δικό μου computer και με δικά μου προγράμματα (Volkswriter Deluxe ή Scientific). Το συνδυάζω και με μετάφραση απο τα Αγγλικά. ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΩ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ ΣΥΓΓΡΑΜΑΤΑ ΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΧΡΟΝΟ. Δημήτρης Νικήτας, τηλ. 8826731.

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ το τέταρτο τεύχος του περιοδικού "MODELLING" με ρεπορτάζ και έγχρωμες φωτογραφίες από άσκηση της Ελληνικής Πολεμικής Αεροπορίας, μεγάλο άρθρο για το F-5A/B, T-2E Buckeye σε 1/72, έγχρωμες φωτογραφίες αρμάτων μάχης Β' Π.Πολέμου, Σοβιετικά Πυρηνικά Υποβρύχια, Ferrari Testarossa σε 1/24, Τηλεκατευθυνόμενα Ελικόπτερα και πώς θα μάθετε να τα πετάτε, Νέα Κιτ του 1990, Μοντελιστικές Τεχνικές, Διαγωνισμοί, Νέα Προϊόντα, Εργαλεία, Υλικά, Βιβλιοκριτική και δεκάδες άλλα θέματα. Ζητήστε σήμερα το "MODELLING" από τα περίπτερα και... απολαύστε το!

ΔΙΗΓΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΣΚΟΠΙΑ

του William Tenn
απόδοση: Α. Τσιριμώκος

Τι δρόμος! Τι απαίσια, φριχτή, τυφλωτική βροχή! Και, μα το φάντασμα του γέρο-Χόρας Γκρήλυ, τι ηλίθια, εξωπραγματική εντολή! Ο Τζων Σέλλιντζερ καταράστηκε το θαμπωμένο παρμπρίζ, που ένας μονότονα ρυθμικός υαλοκαθαριστήρας το σκούπιζε από τις βροχοστάλες. Κοίταζε μέσα από τ' αυλάκια του νερού που χάραζαν το μισοκαθαρισμένο τζάμι και προσπαθούσε να μαντέψει πού ήταν η συνέχεια του κακοτράχαλου εξοχικού δρόμου και πού άρχιζε η πυκνή καφετιά φθινοπωριάτικη βλάστηση. Θα ήταν εύκολο να έχει χάσει την αργοκίνητη σειρά των γεμάτων δολοφονικό μίσος πεζοπόρων, που βάδιζαν στο πλάι του δρόμου. Θα ήταν εξ ίσου εύκολο να έχει κάνει λάθος και να έχει στρίψει σε κάποια πάροδο, που θα τον έβγαζε σε κάποιο εντελώς ξεχασμένο και ερημικό μέρος. Αλλά δεν πίστευε ότι είχε συμβεί κάτι τέτοιο.

Τι ηλίθια εντολή!

"Ψάξε για την ανθρώπινη σκοπιά αυτού του κυνηγητού βρυκολάκων", τον είχε προστάξει ο Ράνταλ. "Όλα τα άλλα ειδησεογραφικά πρακτορεία θα το καλύψουν ρίχνοντας το βάρος στην ασχετοσύνη των χωρικών, γράφοντας για μεσαιωνικές δεισιδαιμονίες που επιζούν στην ατομική εποχή και για το πόσο χαζές είναι όλες αυτές οι ηλιθιότητες. Εσύ να αποφύγεις αυτή την τακτική. Κοίτα να βρεις κανένα κλαψιάρη χωρικό που να έχει αυτή τη λόξα των βρυκολάκων και βάλε τον να σου πει την ιστορία του με τρεις χιλιάδες λέξεις πάνω - κάτω. Και, πού είσαι: Μην ξανοίγεσαι οικονομικά! Όσο πετυχημένο κομμάτι κι αν γράψεις, δεν θα πουλήσουμε πολύ περισσότερα φύλλα, σ' αυτούς τους αγράμματους χωριάτες". Κι έτσι, να 'μαι στο αμάξι μου, σκεφτόταν ο Σέλλιντζερ μουτρωμένος, να πηγαίνω στα χωριά των παππούδων μας, εκεί που κανένας δεν μιλάει σε ξένους, πολύ περισσότερο τώρα που "οι βρουκόλακες, γιεμ', μας ρημαξάνε τρεις λιβέντ'ς". Και βέβαια, κανείς δεν θα μου πει τα ονόματα των τριών παιδιών, ούτε αν κάποιο από αυτά είναι ακόμα ζωντανό. Και θα 'χω και το Ράνταλ να μου ζητάει επίμονα να του στείλω το πρώτο μου κομμάτι, ενώ ακόμα δεν έχω βρει ούτε μια φλύαρη κυρούλα σ' όλη την περιοχή. Ούτε καν που θα 'παιρνα χαμπάρι αυτό το αποψινό κυνηγητό στο ύπαιθρο, αν δεν είχα αναρωτηθεί πού στον κόρακα εξαφανίστηκαν όλοι οι άντρες του χωριού, μια τέτοια απαίσια βραδιά.

Ο δρόμος είχε τα χάλια του και το αμάξι ίσα που πήγαινε με δευτέρα, ενώ κάθε άλλη ταχύτητα ήταν αδύνατη. Χώρια που οι λακκούβες ήταν ένα κι ένα για τις αναρτήσεις. Ο Σέλλιντζερ σκούπισε με το μαντήλι του την άχνα από το τζάμι και έβρισε από μέσα του που δεν είχε προνοήσει για δυνατά φανάρια στο αυτοκίνητό του. Μόλις και με τα βίας μπορούσε να διακρίνει απ' έξω. Εκείνος ο σκούρος όγκος μπροστά του, για παράδειγμα: Θα μπορούσε να είναι ένας από τους μονομανείς ντόπιους κυνηγούς βρυκολάκων. Θα μπορούσε να είναι κάποιο μεγαλόσωμο αγρίμι που ξαφνιάστηκε από το σαματά των κυνηγών και πετάχτηκε έξω από την κρυψώνα του. Θα μπορούσε να είναι ακόμα και ένα μικρό κοριτσάκι.

Πάτησε φρένο με όλη του τη δύναμη. Ήταν ένα κοριτσάκι. Ένα πιτσιρίκι με μακρυά μαύρα μαλλιά και μπλουτζήν. Άνοιξε το παράθυρό του και έβγαλε το κεφάλι του στη βροχή.

"Ε, μικρούλα, θες να 'ρθεις μέσα;".

Το κοριτσάκι έσκυψε προς το μέρος του, αφήνοντας το σκοτάδι της νύχτας και της νοτισμένης από τη βροχή υπαίθρου. Το ερευνητικό της βλέμμα περιεργάστηκε το αυτοκίνητο, ξαναστράφηκε στο προσωπό του και έμεινε για λίγο εκεί σκεφτικό. Πιθανότατα δεν ήξερε καν την ύπαρξη αυτών των σύγχρονων αυτοκινήτων και, σίγουρα, δεν θα πίστευε ποτέ ότι θα της δινόταν η ευκαιρία να μπει μέσα σ' ένα από αυτά. Τώρα της δινόταν η ευκαιρία να κάνει το κομμάτι της στους φίλους της από το χωριό.

Τελικά, αποφασίζοντας ότι αυτός ο ξένος μπροστά της δεν ήταν από εκείνους που η μαμά της της είχε πει να προσέχει και να μην τους μιλάει, και ότι θα ήταν για εκείνην πολύ πιο άνετα να πάει με το αυτοκίνητο παρά με τα πόδια, με τόση βροχή και τόση λάσπη, έγνεψε καταφατικά. Αργά και προσεκτικά, έκανε από μπρος το γύρο του αυτοκινήτου και ανέβηκε πλάι του.

"Φχαριστώ, κύριε", μουρμούρισε.

Ο Σέλλιντζερ ξανάβαλε μπρος και κοίταξε με την άκρη του ματιού του το κοριτσάκι. Το μπλουτζήν της ήταν τριμμένο και μουσκεμένο. Θα πρέπει να κρύωνε φοβερά και να ένιωθε ταλαιπωρημένη, αλλά δεν φαινόταν να έχει την παραμικρή πρόθεση να του το δείξει. Θα υπέμενε την κατάστασή της με τη στωικότητα που δείχνουν οι άνθρωποι της υπαίθρου. Αλλά είχε πάνω της και φανερά τα σημάδια του φόβου. Καθόταν σφιχτή και μαζεμένη, με τα χέρια της τυλιγμένα, δεμένα νευρικά πάνω στα πόδια της, όσο πιο μακρυά του γινόταν, σχεδόν κολλώντας πάνω στην πόρτα. Τι να φοβόταν, άραγε; Μα, φυσικά τους βρυκόλακες!

"Πας μακριά;", τη ρώτησε με μαλακή, καθυσηχαστική φωνή. "Κάπου ενάμισι μίλι από 'δω. Αλλά προς τα εκεί!". Έδειξε με τον αντίχειρα πάνω από τον ώμο της. Ήταν στρουμπουλή, με περισσότερο κρέας επάνω της από τα περισσότερα συνομήλικά της ξερακιανά παιδιά της περιοχής. Κι ακόμα, σύντομα θα γινόταν όμορφη, αν δεν βρισκόταν κανένας άξεστος, σκληρόκαρδος πατέρας να την εξαναγκάσει σε πρώιμο γάμο και καταναγκαστική δουλειά στο σπίτι.

Μ' αυτή τη σκέψη να του χαλάει τη διάθεση, έκανε επί τόπου στροφή και κίνησε προς την αντίθετη κατεύθυνση. Θα αποκοβόταν από τους κυνηγούς, βέβαια, αλλά θα ήταν φοβερά σκληρό να τραβολογάει μαζί του ένα ταλαιπωρημένο πιτσιρίκι για χάρη τέτοιων ανόητων προλήψεων. Καλύτερα να την πήγαινε στο σπίτι της πρώτα. Εξ άλλου, δεν θα έβγαζε και πολλά πράγματα από τους ακοινώνητους αγροίκους που είχαν πάρει τους δρόμους και τα χωράφια με τις τσουγκράνες, τα κράνια και τις ασημένιες σφαίρες στα δίκαννά τους.

"Με τι ασχολούνται οι δικοί σου; Έχουν χωράφια με καπνό ή με μπαμπάκι;", ρώτησε, προσπαθώντας να σπάσει τον πάγο. "Ακόμα τίποτα. Μό-

λις μετακομίσαμε σ' αυτά τα μέρη". "Α!". Αυτό ταίριαζε. Το κορίτσι δεν είχε βουνίσια προφορά. Αν το καλοσκεφτόταν, μάλιστα, ήταν πιο εκλεπτυσμένο από τα περισσότερα παιδιά που είχε συναντήσει στην περιοχή. "Δεν είναι περασμένη η ώρα για περίπατο; Ή μήπως οι γονείς σου δεν ανησυχούν να είσαι έξω τέτοια ώρα, με ένα βρυκόλακα να λυμαίνεται την περιοχή;".

Το κορίτσι τρεμούλιασε. "Π-προσέχω", ψέλλισε. Χα! Μια ιδέα πέρασε από το μυαλό του Σέλλιντζερ. Νάτην η ανθρώπινη σκοπιά της ιστορίας που γύρευε. Νάτην η πτυχή που τον πίεζε ο Ράνταλ να βρει. Ένα τρομαγμένο κοριτσάκι με αρκετή δόση περιέργειας, ώστε να υπερνικήσει το φόβο της και να βγει έξω, ακολουθώντας το άγημα. Δεν ήξερε ακόμα, βέβαια, πώς να το ταιριάσει στο υπόλοιπο ρεπορτάζ του, αλλά η δημοσιογραφική του όσφρηση δεν τον ξεγελούσε. Αυτή η ιστορία θα πουλούσε. Η ανθρώπινη πτυχή της ιστορίας του καθόταν στο διπλανό του κάθισμα, μισοτρομαγμένη και ελκυστική στο μέσο αναγνώστη.

"Ξέρεις τι είναι βρυκόλακας;".

Τον κοίταξε, κοκκίνησε και ξαναχαμήλωσε το βλέμμα της. "Είναι κάτι, που για το φαγητό του χρειάζεται ανθρώπινο αίμα, αντί για τροφή". Μια διστακτική παύση. "Αυτό δεν είναι;". "Μμμ... ναι". Καλό αυτό. Αξίζει να έχεις εμπιστοσύνη στα παιδιά - μπορούν να σου δώσουν μια νέα θεώρηση των πραγμάτων, ανεπηρέαστη από τις αηδίες των λεξικών και των βιβλίων. Θα μπορούσε να το χρησιμοποιήσει αυτό: "Ανθρώπινο αίμα αντί για τροφή". "Ο βρυκόλακας υποτίθεται ότι είναι ένα πρόσωπο που δεν πεθαίνει, όσο μπορεί να βρίσκει αίμα ζωντανών ανθρώπων. Ο μόνος τρόπος για να σκοτώσει κανείς ένα βρυκόλακα είναι...".

"Στρίβουμε από εδώ, κύριε".

Έστριψε το αυτοκίνητο μέσα στο χωματόδρομο. Ήταν απελπιστικά στενός. Κάθε τόσο ξαφνιασμένες φυλλωσιές μουσκεμένες χτυπούσαν το παρμπρίζ του, αφήνοντας μερικά φύλλα στο καπώ ή στη σκεπή. Αραιά και πού, κάποια δεντροκορφή τιναζόταν από τον αέρα, σαν να φταρνιζόταν, και σκορπούσε τριγύρω το νερό της βροχής που είχε μαζέψει.

Ο Σέλλιντζερ έσπρωξε το πρόσωπό του πάνω στο παρμπρίζ, προσπαθώντας να διακρίνει τα σημεία της παχιάς λάσπης πάνω στο χωματόδρομο. "Μα είναι δρόμος αυτός;", παραπονέθηκε. Εσείς εδώ πάνω ξεκινάτε σχεδόν από την αρχή της ζωής σας, στερούμενοι βασικά πράγματα. Τέλος πάντων, τι έλεγα; Α, ναι. Ο μόνος τρόπος να σκοτώσει κανείς ένα βρυκόλακα είναι να τον πυροβολήσει με ασημένια σφαίρα. Ή να του μπήξει μία σφήνα στην καρδιά και να τον θάψει μεσάνυχτα σε σταυροδρόμι. Αυτό σκοπεύουν να κάνουν εκείνοι που είδαμε πριν, έτσι και βρουν το βρυκόλακα". Γύρισε και κοίταξε το κορίτσι, που κοντανάσανε. "Τι τρέχει - δεν σου αρέσει αυτή η ιδέα;". "Μου φαίνεται φριχτή", του απάντησε φουρκισμένη. "Γιατί αυτό; Πιστεύεις στην αρχή ζήσε κι άσε τους να ζήσουν;". Το καλοσκέφτηκε και κούνησε καταφατικά το κεφάλι της χαμογελώντας. "Ναι, αυτό είναι: Ζήσε κι άσε τους να ζήσουν. Κοίτα τη δική σου ζωή και άσε τους άλλους να κάνουν τη δική τους ζωή. Στο κάτω - κάτω...". Σταμάτησε, ψάχνοντας για τις σωστές λέξεις. "Στο κάτω - κάτω, κανείς δεν μπορεί να ξεφύγει από αυτό που είναι. Θέλω να πω", συνέχισε αργά, μετρώντας τα λόγια της, "αν κάποιος είναι βρυκόλακας, τι μπορεί να κάνει γι' αυτό;".

"Σα να 'χεις κάποιο δίκιο, κοπελιά". Αποτράβηξε το βλέμμα του από πάνω της, για να δει πού πήγαινε. "Το μόνο πρόβλημα στο συλλογισμό σου είναι ότι, αν πιστεύεις σε πράγματα σαν τους βρυκόλακες, δεν πιστεύεις καλοπροαίρετα - μάλλον έχεις κακή προδιάθεση απέναντί τους. Εκείνοι εκεί οι άνθρωποι από το χωριό, που λένε ότι τρία παιδιά σκοτώθηκαν - ή κάτι τέτοιο - από βρυκόλακες, από τη φύση τους κάνουν τέτοιο κακό, που κάθε τι που θα μπορούσε να τους εμποδίσει, θα ήταν σωστό. Κατάλαβες;". "Διαφωνώ. Δεν μου αρέσει το "ο σκοπός αγιάζει τα μέσα". Ο Σέλλιντζερ γέλασε. "Ούτε εμένα. Ποτέ μου δεν πίστεψα σ' αυτή τη θεωρία. Ωστόσο, αν κάποτε προέκυπτε ζήτημα ζωής μου ή ζωής του βρυκόλακα, έχω την αίσθηση ότι θα ξεχνούσα τους ιδεαλισμούς μου και θα μ' εύρισκαν τα μεσάνυχτα να σκάβω λάκκο σε κάποιο σταυροδρόμι".

Σταμάτησε να μιλάει και σκέφτηκε ότι αυτό το κοριτσάκι έδειχνε αρκετά έξυπνο για τέτοιο περιβάλλον. Δεν φαινόταν να πιστεύει σε δεισιδαιμονίες και προκαταλήψεις, κι αυτός ο ανόητος της έκανε διάλεξη για βρυκόλακες και μαύρη μαγεία. Καθόλου σωστό εκ μέρους του. Συνέχισε, λοιπόν, να μιλάει, προσέχοντας να ακούγεται όσο πιο ορθολογιστής μπορούσε. "Η πραγματική δυσκολία σε αυτές τις πεποιθήσεις είναι ότι ένα τσούρμο ενήλικες που τις ασπάζονται έχουν βγει παγανιά απόψε, έχοντας την εντύπωση ότι υπάρχει κάποιος βρυκόλακας που λυμαίνεται την περιοχή. Και το πιθανότερο είναι να βρουν κάποιο φτωχό διάβολο, να χυμήξουν επάνω του και να τον αποτελειώσουν χωρίς κανένα άλλο λόγο, πέρα από το ότι δεν μπορεί να τους δώσει καμιά ικανοποιητική εξήγηση γιατί τριγυρνάει στο ύπαιθρο μια τέτοια νύχτα".

Σιωπή. Το κορίτσι ήταν σκεφτικό. Ο Σέλλιντζερ εκτίμησε το γεγονός ότι σκεφτόταν αυτά που άκουγε. Πρόσεξε ακόμη ότι φαινόταν αρκετά πιο ήρεμη, τώρα, έχοντας χαλαρώσει και έχοντας πλησιάσει πιο κοντά του. Είναι παράξενο πόσο τα παιδιά καταλαβαίνουν από ένστικτο τον άνθρωπο που δεν έχει πρόθεση να τα βλάψει - ακομα και τα χωριατόπαιδα. Ιδιαίτερα τα χωριατόπαιδα, αν το καλοσκεφτεί κανείς, αφού ζουν κοντά στη φύση.

"Ένιωθε να έχει κατακτήσει την εμπιστοσύνη της, και αυτό τον βοήθησε να ξαναβρεί κι ο ίδιος την αυτοπεποίθησή του. Μια βδομάδα ανάμεσα σε αμόρφωτους χωριάτες, καθόλου πρόθυμους να δείξουν τη δική τους περιφρόνηση γι' αυτόν, τον είχε κλονίσει. Τώρα ένιωθε κάπως καλύτερα. Χώρια που είχε βρει επιτέλους μια καλή βάση για το ρεπορτάζ του.

Μόνο που θα έπρεπε να το χτενίσει και να το διανθίσει. Στην ιστορία του, αυτό το κοριτσάκι θα ήταν ένα συνηθισμένο ορεσίβιο κοκκαλιάρικο παιδάκι, πολύ πιο αντικοινωνικό απ' ό,τι ήταν στην πραγματικότητα. Και τα λόγια του θα είχαν τη βουνίσια προφορά. Μάλιστα, σκέφτηκε, τώρα έχω την ανθρώπινη πλευρά της ιστορίας. Το κοριτσάκι τον πλησίασε ακόμα περισσότερο, σχεδόν αγγίζοντας το χέρι του. Δύστυχο πλάσμα! Η ζεστασιά του κορμιού του έκανε την υγρασία των ρούχων της κάπως πιο υποφερτή. Θα ήθελε να είχε καλοριφέρ στο αυτοκίνητό του. Ο δρόμος χάθηκε εντελώς από τα μάτια του, μέσα σε θάμνους και δέντρα. Σταμάτησε το αμάξι και άναψε το φως της όπισθεν. "Χαθήκαμε, ε; Δεν μπορεί να μένεις εδώ, που έχει χρόνια να πατήσει άνθρωπος".

Τον παραξένευε το γεγονός ότι το πιτσιρίκι είχε χάσει τον προσανατολισμό του.

"Και βέβαια εδώ μένω, κύριε", του απάντησε η ζεστή φωνή της, δίπλα στ' αυτί του. "Σ' εκείνο εκεί το σπιτάκι".

"Πού;". Σκούπισε με το χέρι του το παράθυρο και προσπάθησε να δει πέρα από τους προβολείς του αυτοκινήτου του. "Δεν βλέπω κανένα σπιτάκι. Πού είναι;".

"Εκεί πέρα". Το παχουλό χεράκι της απλώθηκε και του έδειξε κάπου μέσα στα σκοτάδια.

"Δεν μπορώ να διακρίνω..." Η άκρη του ματιού του έπιασε τυχαία το απαλό καστανό τρίχωμα του χεριού.

Παράξενο, σκέφτηκε.

Απαλό καστανό τρίχωμα! Στο χέρι!

"Τι σχήμα είχαν τα δόντια της;", ούρλιαξε το μυαλό του. Έκανε να γυρίσει το κεφάλι του για να ξαναδεί τα δόντια της. Αλλά δεν μπορούσε.

Γιατί τα δόντια της ήταν στο λαιμό του...

SCORES & SCORERS



ARKANOID II

940.000	Θοδωρής Τουλάς	*(Atari ST)*
825.990	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	*(Amstrad 6128)*
707.690	Κώστας Θεοδωρίδης	*(Amstrad 6128)*
549.050	Dr Vang	*(Spectrum 48)*
465.930	Βασίλης Παπαδόπουλος	*(Amstrad 6128)*

SPLIT PERSONALITIES

305.500	Γιάννης Πετρόπουλος	*(Amstrad 6128)*
280.400	Νίκος Ορφανός	*(Amstrad 6128)*
192.500	Τάσος Πατώκος	*(Amstrad 6128)*
180.000	Θανάσης Γιόμπασης	*(Amstrad 6128)*
98.560	Αντώνης Δελαγραμμάτικας	*(Amstrad 6128)*

DOUBLE DRAGON

322.450	Νίκος Ζαλώνης	*(Multitech PC)*
130.000	Φώτης Θωμάς	*(Spectrum +)*
121.800	Γιάννης Αλιπραντής	*(Atari 520)*
117.710	Σάββας Σαββόπουλος	*(Amiga 500)*
110.220	Δημήτρης Τυπάλδος	*(Atari ST)*

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιούνης	*(Amstrad 6128)*
18-0	Δημήτρης Τυπάλδος	*(Spectrum +)*
16-0	Σπύρος Γκολίτσης	*(Amstrad 6128)*
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	*(Amstrad 6128)*
12-0	Γιάννης Πετρόπουλος	*(Amstrad 6128)*

SWORD OF SODAN

322.250	Κώστας Παπουτσής	*(Amiga 500)*
295.000	Νίκος Μωράκης	*(Amiga 500)*
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	*(Amiga 500)*

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

13.560	Δημήτρης Αντωνόγλου	*(Amstrad 6128)*
10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	*(Amstrad 6128)*
9.712	Στράτος Πατέστος	*(Amstrad 6128)*
9.511	Παντελής Παλουμπής	*(Amstrad 6128)*
9.332	Αργύρης Κασδαγλής	*(Amstrad 6128)*

WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουτσκίδης	*(Amstrad 6128)*
535.590	Μάριος Μελισσηνός	*(Amstrad 6128)*
512.690	Κώστας Βασιλειάδης	*(Amstrad 6128)*
495.220	Βαγγέλης Κρητικός	*(Amstrad 6128)*
474.850	Χρήστος Βασιλείου	*(Amstrad 6128)*

RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μακράκης	*(Amstrad 6128)*
1.413.000	Χάρης Δόλγυρας	*(Amstrad 6128)*
1.350.700	Θοδωρής Γουμενίδης	*(Amstrad 6128)*
700.000	Δημήτρης Σκοδράς	*(Amstrad 6128)*
663.453	Μάκης Αμύντας - Σπανός	*(Amstrad 6128)*

KRAKOUT

2.005.550	Χρήστος Τιμωνίδης	*(Commodore 64)*
1.671.490	Μάνος Λυκάκης	*(Commodore 64)*
700.000	Θανάσης Ασπράκης	*(Commodore 64)*
652.800	Βασίλης Καρμπούρης	*(Spectrum)*

ROBOCOP

353.180	Στάθης Βαρβατός	*(Amiga)*
352.380	Γιώργος Τσαμασλίδης	*(Amiga)*
348.950	Αλέξανδρος Δημόπουλος	*(Atari ST)*
219.970	Νίκος Μπατζάκης	*(Amstrad 6128)*
182.000	Γιώργος Σώζος	*(Amstrad 6128)*

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευούδης	*(Spectrum)*
1.277.340	Κώστας Σωτηρίου	*(Amstrad 6128)*
1.265.000	Γιάννης Δαφέρμος	*(Amstrad 6128)*
1.250.000	Πάνος Μότσιος	*(Amstrad 6128)*
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	*(Amstrad 6128)*

KARNOV

774.330	Θανάσης Σωτηρίου	*(Amstrad 6128)*
472.440	Χρήστος Κλουσκίνας	*(Amstrad 6128)*
432.200	Γιώργος Δομετίου	*(Amstrad 6128)*
415.999	Χρήστος Αλεξανδρής	*(Amstrad 6128)*

SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμελίδης	*(Commodore 64)*
4.133.500	Γιάννης Κυραννός	*(Amstrad 6128)*
2.774.600	Ευριπίδης Δήμου	*(Amstrad 6128)*
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	*(Amstrad 6128)*
1.637.700	Παναγιώτης Μιχαλίτσης	*(Amstrad 6128)*



DEFLEKTOR

250.890 Ανδρέας Παπαμιχαήλ *(Commodore 64)*
235.440 Σπύρος Παπαγκάρης *(Atari ST)*
185.040 Σταύρος Τεστόρης *(Atari ST)*

PLATOON

368.100 Χρήστος Τιμωνίδης *(Commodore 64)*
217.628 Χρήστος Τσιρώνης *(Commodore 64)*
202.653 Τάσος Σήφακας *(Spectrum +)*
150.000 Στράτος Κουτλής *(Commodore 64)*
128.800 Λευτέρης Ευμορφόπουλος *(Amstrad 6128)*

STREET FIGHTER

1.189.500 Γιώργος Αναδιώτης *(Amiga 500)*
1.151.050 Γιάννης Λαφερμός *(Amstrad 6128)*
720.000 Γιώργος Βλάχος *(Amstrad 6128)*
700.000 Γιάννης Τζέρος *(Amstrad 6128)*
525.000 Αρίσταρχος Παπαδόπουλος *(Amstrad 6128)*

HUNCHBACK I

500.000 Γιώργος Κούσης *(Amstrad 6128)*
306.200 Μάκης Λιβιτσάνης *(Commodore 64)*
272.000 Στέλιος Τσαφαράκης *(Amstrad 6128)*

BUBBLE BOBBLE

6.885.760 Γιώργος Λυρζιώνας *(Amstrad 6128)*
6.147.000 Αριστοτέλης Μήτσιου *(Amstrad 6128)*
3.722.300 Δημήτρης Φωτεινός *(Commodore 64)*
2.900.000 Θοδωρής Ζησιμάτος *(Commodore 64)*
2.673.000 Κώστας Αβδελιώτης *(Atari ST)*

RETURN OF THE JEDI

700.000 Κώστας Πετράκης *(Amstrad 6128)*
640.000 Γιάννης Κριτής *(Amiga 500)*
215.000 Βαγγέλης Τζιώρος *(Atari 520 ST)*
200.000 Γιώργος Μαραβέλιας *(Amstrad 6128)*
138.732 Στέλιος Κράλογλου *(Amiga 500)*

TARGET RENEGADE

4.011.000 Χρήστος Στόγιας *(Amstrad 6128)*
3.608.800 Κώστας Θεοδωρίδης *(Amstrad 6128)*
2.890.000 Βασίλης Γρηγορίου *(Amstrad 6128)*
1.867.400 Αγαμέμνων Ματζιώτης *(Amstrad 6128)*
1.593.000 Αντώνης Λιβανής *(Amstrad 6128)*

BUGGY BOY

125.200 Ανδρέας Συνοδινός *(Amstrad 6128)*
123.080 Κώστας Σωτηρίου *(Amstrad 6128)*
120.000 Βαγγέλης Δουληγέρης *(Atari ST)*

WESTBANK

10.545 Χρήστος Στόγιας *(Amstrad 6128)*
7.130 Γιάννης Πετρόπουλος *(Amstrad 6128)*
6.989 Σπύρος Μπεκονόπουλος *(Amstrad 6128)*
6.100 Ανδρέας Τιγγήρης *(Spectrum +)*

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

(20 Λεπτά)
16-2 Σοφία Κατσούλη *(Atari 1040 St)*
16-3 Στέργιος Φούφας *(Amstrad 6128)*
14-2 Γιώργος Τσατάς *(Atari 1040 ST)*

BASKET MASTER

ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10 Δημήτρης Παπακυριάκου *(Amstrad 6128)*
207-6 Χρήστος Μουρμούρης *(Commodore 64)*
199-6 Θανάσης Βαζδιοβανίδης *(Commodore 64)*
182-2 Θοδωρής Οψιμός *(Amstrad 464)*
176-4 Αργύρης Γαβαλάς *(Amstrad 6218)*

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4 Παναγιώτης Βιτάκης *(Amstrad 6128)*
120-12 Κώστας Κακόγιαννης *(Amstrad 6128)*
62-9 Λευτέρης Μιχαήλ *(Amstrad 6128)*
63-15 Τάκης Μάτσιος *(Amstrad 6128)*

YIE AR KUNG FU

571.280 Κώστας Θεοδωρίδης *(Amstrad 6128)*
206.580 Άκης Σπύρου *(Commodore 64)*
201.580 Γιάννης Λεμονάκης *(Amstrad 6128)*
190.000 Τάκης Σφέτσας *(Amstrad 6128)*

OPERATION WOLF

625.227 Νίκος Σωτηρόπουλος *(Amstrad 6128)*
610.932 Δημήτρης Τυπάλδος *(Spectrum +2)*
606.790 Χρήστος Διονυσόπουλος *(Spectrum +3)*
583.662 Χάρης Περγαντής *(Spectrum 128)*
582.046 Νίκος Σωτηρόπουλος *(Spectrum +2)*

TETRIS

23.712 Γιώργος Μπούτσικος *(Atari ST)*
22.586 Κώστας Αρβανιτίδης *(Amstrad PC 1512)*
20.040 Σταύρος Θεοφιλάκος *(Atari ST)*

DALEY THOMPSON'S SUPER TEST

(Day I + Day II)
55.340 Αρίσταρχος Παπαδόπουλος *(Amstrad 6128)*
49.630 Θανάσης Μάλφας *(Amstrad 6128)*

PACMANIA

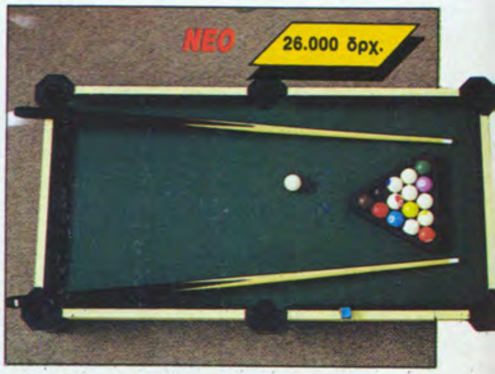
653.720 Γιώργος Αναδιώτης *(Amiga 500)*
650.720 Jimmy® Ζήκος *(Amiga 500)*
649.730 Χαράλαμπος Ρέτικας *(Amiga 500)*
636.750 Μανώλης Βασιλάκης *(Amiga 500)*
560.190 Χρήστος Γενεντές *(Spectrum)*

PIXEL High·Tech Boutique

Διαλέξτε τώρα δώρα υψηλής τεχνολογίας!







PIXEL MAGIC

PIXEL CLOCK

Οι νέοι τρελοί κύβοι Ρούμπικ....

Νομίζετε ότι η μόδα των τρελών κύβων Ρούμπικ πέρασε; Κάνετε ένα μεγάλο λάθος! Ο διάσημος Ούγγρος μαθηματικός είναι ξανά εδώ, γεμάτος ιδέες που ξεπερνούν και την πιο τολμηρή φαντασία. Πάρτε για παράδειγμα τον κύβο-ρολόι: καθένα από τα εννιά ρολόγια πρέπει να δείχνει ακριβώς ... μεσάνυχτα. Δυστυχώς όμως, το κάθε ρολόι «ξέρει» μόνο τη δική του ώρα! Για τους πιο «απαιτητικούς» όμως, υπάρχει το Rubic's Magic, ένα από τα τελειότερα παιχνίδια στρατηγικής!

Πόσο θα αντέξουν τα δάχτυλά σας τον πειρασμό;

PIXELΟΜΠΙΛΙΑΡΔΟ

Το «χρώμα του χρήματος» ήταν η ταινία που έφερε το μπιλιάρδο ξανά στην επικαιρότητα. Ένα από τα πιο γοητευτικά επιτραπέζια παιχνίδια, τώρα σε ειδική «μίνι» έκδοση για το δωμάτιό σας. Ζήστε τη μαγεία του πιο αριστοκρατικού παιχνιδιού... σε πολλές θαυμάσιες αποχρώσεις ξύλου. Ζητήστε το στην Pixel Boutique και παίξτε μπιλιάρδο σπίτι σας!







HI-TECH ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ

Αν ξέρετε μια ξένη γλώσσα, μπορείτε εύκολα να μάθετε άλλες τέσσερις και μάλιστα μέσα σε ... λίγα δευτερόλεπτα! Δεν έχετε παρά να ανοίξετε τον ηλεκτρονικό μεταφραστή τσέπης του Pixel και να τον ρωτήσετε για μια λέξη. Ο μεταφραστής θα σας απαντήσει σε άπταιστα αγγλικά, γαλλικά, ιταλικά, γερμανικά και ισπανικά.

ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL

Σε μοντέρνα γραμμή, με νεανικά χρώματα, μεγάλη χωρητικότητα και πολύ, μα πολύ στυλ! Σίγουρα είναι το πιο χρήσιμο πράγμα που μπορείτε να έχετε στο σχολείο ή την εκδρομή σας.

ΤΕΤΡΑΔΙΑ PIXEL

Με κάθε μαθητή-user, το τετράδιο 200 σελίδων του Pixel. Ένα Pixel που θα είναι πάντα μαζί σας, κατάλληλο για ιστορία, φυσική, μαθηματικά και για τους ... χάρτες του τελευταίου σας adventure.



VOICE CHANGER PIXEL

Αν δεν σας αρέσει η φωνή σας... μιλήστε στους άλλους με την επιβλητική φωνή του Νταρθ Βέιντερ ... ή με τη λεπτή φωνή των Τσιπ και Ντεϊλ. Θέλετε μήπως να μιμηθείτε τη φωνή των ρομπότ; Κανένα πρόβλημα. Ο παραμορφωτής φωνής της Pixel Boutique είναι εδώ για σας. Με δυνατότητα line-out, για να ακούσετε τη φωνή σας μέσα από τον ενισχυτή και να τη μαγνητοφωνήσετε, δημιουργώντας απίθανα σποτς!



ΚΙΘΑΡΑ PIXEL

Αρπάξτε την κιθάρα σας και γίνετε πρωταγωνιστής ενός ιστορικού πάρτυ με το μελωδικό παιδί της Pixel Boutique. Περιλαμβάνει μια ταστιέρα με όλες τις νότες, πλήρη σειρά ρυθμών και οργάνων και, ακόμη, μοχλό-παραμορφωτή για πολύ «σκληρούς» ήχους. Παίξτε τη μουσική του μέλλοντος. Γίνετε πρωταγωνιστής στην ποπ ... με την κιθάρα του Pixel!



MR PIXEL TIME

Ζητήστε από τον κύριο Χρόνο να σας ξυπνήσει την ώρα που θέλετε. Ο κύριος Χρόνος θα αναλάβει να σας ξυπνήσει. Φροντίστε μόνο να ξυπνήσετε γρήγορα, γιατί ο κύριος Χρόνος ... εκνευρίζεται και τότε δεν ελέγχει τις πράξεις του!

Ίσως το πιο τρελό ξυπνητήρι στην ιστορία της Pixel Boutique... Ο τρόπος που σας ξυπνά δεν περιγράφεται με λόγια!

Η ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΑΠΑΝΤΑΕΙ ΣΤΟ ΟΝΟΜΑ PIXEL HI-TECH BOUTIQUE



Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.

PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα Χ το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
☐ PIXEL MAGIC ☐ PIXEL CLOCK		2.600 3.200	
ΚΙΘΑΡΑ PIXEL		17.450	
ΤΕΤΡΑΔΙΑ PIXEL		800 τα τέσσερα	
VOICE CHANGER PIXEL		7.600	
HI-TECH ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ		22.300	
ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL ☐ ΣΑΚΙΔΙΟ ☐ SAC VOYAGE		 5.900 7.200	
MR PIXEL TIME		13.400	
PIXELΟΜΠΙΛΙΑΡΔΟ junior (100x54x13 cm)		26.600	
		ΣΥΝΟΛΟ	ΔΡΧ.

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής, 20 ημέρες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________

Τ.Κ. ________ ΠΟΛΗ ________ ΤΗΛ. ________

*Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικείμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω **εντός δέκα ημερών** το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ________

****Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.***

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

COMPUPRESS, (PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE), Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

HITPACK 13

για Amstrad CPC 664/6128

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΑΙ
ΣΕ ΔΕΛΤΙΟ





ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΠΟ ΜΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΤΟΣΟ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ

- *Βάρος (πόντοι) τελικής στήλης.*
- *Συνεχόμενα στημεία τελικής στήλης.*
- *Παραγώγιση σε 13 ομίλους.*
- *Μονά ζυγά για κάθε όμιλο.*
- *Παραστάσεις σταθερές και αυτοδανειζόμενες.*
- *Καθορισμός των θέσεων όταν θα ζητούνται οι παραστάσεις.*
- *΄Ορος επί του συνόλου των παραστάσεων (από - έως) και κατά πόσο είναι αποδεκτές ή όχι στο σύνολο.*
- *200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *15 διπλές βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *Συμμετρικά σημεία τελικής στήλης (πεταλούδα).*
- *Αναλυτικός πίνακας σημείων ανά θέση.*
- *Μέτρημα στηλών, σε χρόνους από 6 έως 25 λεπτά, με όλους τους όρους μέχρι και για 13 τριπλές.*
- *Εμφάνιση του πράσινου δελτίου στην οθόνη.*
- *Εκτύπωση σε δελτίο.*
- *Σώσιμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε.*
- *Διαλογή επιτυχιών των συστημάτων.*

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
COMPUPRESS

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗ

Πληροφορίες / Παραγγελίες: 9238672-5

DATA '88

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε τον ΟΔΗΓΟ ΑΓΟΡΑΣ DATA '88.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ________________
ΠΟΛΗ____________Τ.Κ.________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ________________

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

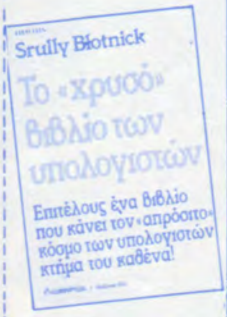


Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ________________
ΠΟΛΗ____________Τ.Κ.________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ________________

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο — με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ________________
ΠΟΛΗ____________Τ.Κ________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ________________

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο________ με το ποσό των 950 δρχ.,που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ________________
ΠΟΛΗ____________**Τ.Κ.**________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ________________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ________________
ΠΟΛΗ____________Τ.Κ.________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ________________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ. ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ________________
ΠΟΛΗ____________**Τ.Κ.**________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ________________

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΠΑΙΞΤΕ

UNTOUCHABLES

ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ ΜΕ ΟΛΟΓΡΑΦΙΕΣ

ΣΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΩΝ GAMERS



Ενα από τα καλύτερα (αν όχι το καλύτερο) film-tie ins ως τις μέρες μας. Η ομάδα των "untouchables" πρέπει να επιτύχει στο δύσκολο έργο της, αν πρέπει να διατηρηθούν οι ελπίδες για εξάλειψη της εγκληματικότητας στο Σικάγο. Όλοι οι στρατολογημένοι εγκληματίες της περιοχής μπαίνουν ανάμεσα σε εσάς και το στόχο σας, με σκοπό φυσικά να σας εμποδίσουν. Αλλά, αν επιμείνετε αρκετά, είναι στο χέρι σας να τα καταφέρετε.

ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να συμπληρώσετε το κουπόνι του διαγωνισμού, βάζοντας ένα X στο τετραγωνάκι που αντιστοιχεί στην απάντηση την οποία θεωρείτε σωστή.

Κατόπιν, πρέπει να μας το ταχυδρομήσετε, όχι όμως αργότερα από τις 20 Φεβρουαρίου. Παρακολουθήστε τη στήλη «Γεγονότα ... Φήμες .. Σχόλια...», για να μάθετε αν η τύχη σας έχει ευνοήσει.

ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Από τις σωστές απαντήσεις, θα κληρωθούν δέκα τυχεροί. Καθένας απ' αυτούς θα κερδίσει από μία αυτοκόλλητη ολογραφία, προσφορά των Ολογραφικών Εφαρμογών (τηλ. 9217428), και από ένα παιχνίδι της Thirdwave (τηλ. 9225520) για τον υπολογιστή του.

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS
ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

(Συμπληρώστε με ένα X τό τετραγωνάκι στην απάντηση που θεωρείτε σωστή).

Οι ερωτήσεις του διαγωνισμού των Gamers

1. Ποιός είναι ο αρχηγός της ομάδας;
α) Oscar Wallace ☐ β) Eliot Ness ☐ γ) Eliot de Angelis ☐
2. Για ποιό αδίκημα θα παραπεμφθεί ο Καπόνε σε δίκη, αν τον συλλάβετε;
α) Ληστεία μετά φόνου ☐ β) Λαθραία εξαγωγή συναλλάγματος ☐
γ) Φοροδιαφυγή ☐
3. Πόσες φορές μπορείτε να προσπαθήσετε να σκοτώσετε τον κακό που κρατάει το λογιστή αιχμάλωτο, πριν αυτός σκοτώσει το λογιστή;
α) Μία ☐ β) Δύο ☐ γ) Πέντε ☐

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:______________ ΗΛΙΚΙΑ:______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:______________

____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ______ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ______

Στείλτε μας το συμπληρωμένο κουπόνι στη διεύθυνση:
για το περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΡΟΣΕΧΩΣ

NEBULUS II

Όλοι σας βέβαια θα θυμάστε το Nebulus, όπου το βατραχάκι σας θα έπρεπε να ανέβει στην κορυφή των πύργων, οι οποίοι κατοικούνταν από διάφορα πολύ ενοχλητικά όντα. Τελικά όμως, ο Pogo (αυτό είναι το όνομα του βατράχου) φαίνεται ότι τα κατάφερε αρκετά καλά, αλλιώς δεν θα βρισκόταν τώρα στο Nebulus II.

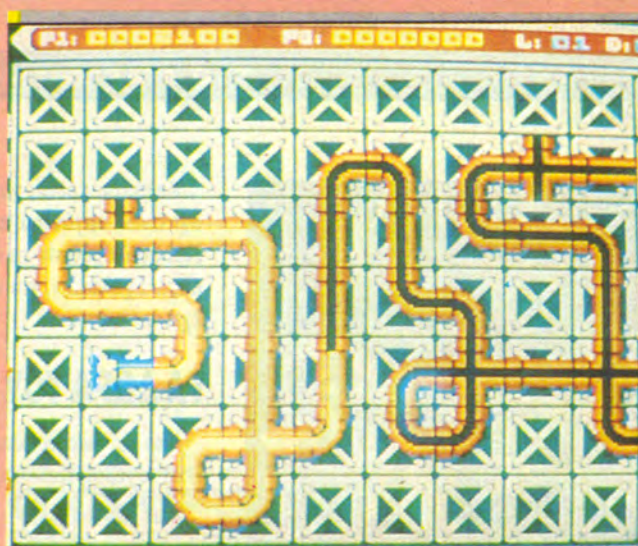
Στο Nebulus II λοιπόν, ο Pogo θα βρεθεί αντιμέτωπος με 16 ακόμη πύργους γεμάτους από κάθε είδους εχθρούς, οι οποίοι έχουν κάνει αρκετή πρόοδο από το αρχικό Nebulus. Πρόοδο έχει κάνει όμως και ο Pogo, ο οποίος τώρα διαθέτει ένα ελικόπτερο και άλλα αποτελεσματικά όπλα, για να αντιμετωπίζει τους αντιπάλους του. Η πολυπλοκότητα των πύργων θα αυξηθεί όμως, θα διαθέτουν αρκετά νέα στοιχεία, όπως πόρτες με πολλές δυνατές εξόδους, τηλεμεταφορείς που - προφανώς - σας μεταφέρουν σε κάποιο άλλο σημείο του πύργου, σχοινιά που πρέπει να χρησιμοποιήσετε για να περάσετε από χάσματα, και φυσικά όλα όσα υπήρχαν στο αρχικό Nebulus. Τέλος, είναι πιθανό να υπάρχουν και οριζόντια scrolling επίπεδα, τα οποία θα σας θυμίζουν λίγο shoot 'em ups.

Τα γραφικά του παιχνιδιού, όπως βλέπετε και στο Amiga screenshot, είναι πάρα πολύ καλά, και σαφώς βελτιωμένα από το αρχικό Nebulus. Ο ήχος θα είναι και αυτός πολύ καλός, ενώ τέλος, το gameplay πρέπει να είναι και αυτό σε πολύ καλά επίπεδα. Κάποια εγγύηση γι' αυτό είναι το ότι στην ομάδα που φτιάχνει το Nebulus II, συμμετέχει και ο προγραμματιστής του αρχικού Nebulus.

Το Nebulus II θα κυκλοφορήσει για ST και Amiga στις αρχές Απρίλη, και για άλλα formats αργότερα.



PIPEMANIA



Αρκετές φορές, από εκεί που δεν το περιμένει κανείς, ξεφυτρώνει μια καινούργια ιδέα, που μας δίνει ένα νέο, πολύ καλό παιχνίδι. Όπως δηλαδή έγινε με το Tetris.

Κάτι τέτοιο φαίνεται να φιλοδοξεί να επιτύχει και το Pipemania. Η ιδέα είναι πολύ απλή, ίσως όχι τόσο πρωτότυπη όσο τους Tetris, αλλά παρ' όλα αυτά αρκετά έξυπνη: Η πίστα χωρίζεται σε 70 τετράγωνα (10x7), το ένα από τα οποία είναι πηγή νερού. Επίσης, υπάρχουν μία ή περισσότερες καταβόθρες νερού. Τέλος, πάνω στην πίστα υπάρχουν κομμάτια από σωλήνες.

Σκοπός σας, όπως θα καταλάβατε, είναι να τοποθετήσετε τα κομμάτια των σωλήνων, έτσι ώστε να σχηματίσετε ένα συνεχή σωλήνα, από την πηγή του νερού ως τις καταβόθρες του. Φυσικά, αν σας πέσει νερό έξω από τις σωληνώσεις, τότε μπορεί μεν να μην πλημμυρίσετε, αλλά θα χάσετε μια ζωή. Όσο μάλιστα ανεβαίνουν οι πίστες, τόσο πιο ορμητικά θα κυλάει το νερό, και τόσο λιγότερα κομμάτια σωλήνα θα διαθέτετε, για να μπορείτε να βάλετε το νερό στο αυλάκι.

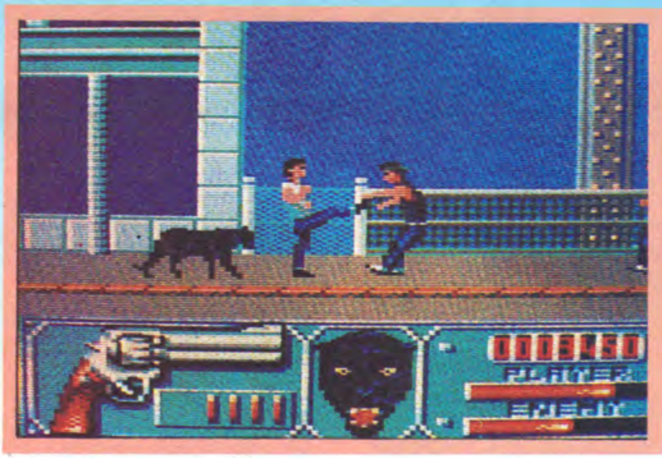
Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι τα πιο εντυπωσιακά που έχετε δει, αλλά, όπως είναι γνωστό, δεν είναι αυτά που μετράνε σ' αυτού του είδους τα παιχνίδια. Ο ήχος πάντως θα είναι σε αρκετά καλά επίπεδα, και το gameplay αναμένεται να είναι πολύ καλό - σ' αυτό άλλωστε βασίζεται όλο το παιχνίδι.

Τα έργα ύδρευσης στο "Pipemania" αναμένεται να αρχίσουν στα μέσα Φεβρουαρίου.

WILD STREETS

Μετά από μια σχετικά επιτυχημένη καριέρα στα car racing games, η Titus αποφάσισε να στραφεί στα beat 'em ups.

Για μια ακόμη φορά λοιπόν, θα πρέπει να κάνετε μια βόλτα στους δρόμους, και να συναντήσετε τους φιλόξενους κατοίκους τους, οι οποίοι θα σας υποδεχθούν με όχι και πολύ φιλικά αισθήματα. Τα ίδια αισθήματα θα πρέπει να ανταποδώσετε σ' αυτούς - και με το παραπάνω. Δεν θα είστε μόνος όμως, σ' αυτή την προσπάθεια, μια και ο προσωπικός σας πάνθηρας (μαύρος, όχι ροζ) θα σας ακολουθεί και θα σας προσφέρει πολύτιμη βοήθεια, αναλαμβάνοντας να τακτοποιήσει ο ίδιος κάποιους από τους πολύ αντιπαθητικούς αντιπάλους σας, με μια μόνο διαταγή σας. Ένα ακόμη χέρι βοηθείας στο δύσκολο αυτό αγώνα, θα είναι το εξάσφαιρό σας, που όμως διαθέτει μόνο έξι σφαίρες, σε αντίθεση με αρκετές ταινίες γουέστερν, όπου διαθέτει κάποιες εκατοντάδες. Από εκεί και πέρα, θα πρέπει να τις αναπληρώσετε.



Το παιχνίδι διαθέτει αρκετή ποικιλία από background graphics που σκρολάρουν ομαλότατα. Τα sprites είναι και αυτά αρκετά, και με καλό animation. Ο ήχος είναι σε αρκετά καλά επίπεδα, όπως και σε άλλα παιχνίδια της Titus άλλωστε. Το gameplay το έχουμε ξαναδεί βέβαια, χωρίς όμως τον πάνθηρα, αλλά αυτό δεν είναι λόγος για να πούμε ότι δεν θα είναι καλό - κάθε άλλο μάλιστα.

Οι οδομαχίες αναμένεται να αρχίσουν στις αρχές του Φεβρουαρίου.



Νέα του Software

Οι γιορτές έχουν πλέον περάσει, και μαζί τους και οι αυξημένες πωλήσεις παιχνιδιών. Έτσι, έχουμε κάποια ύφεση στην παραγωγή τους, που σίγουρα θα είναι πολύ περιορισμένης διάρκειας, αφού οι επόμενες γιορτές (αυτές του Πάσχα) δεν είναι πολύ μακριά. Παρ' όλα αυτά όμως, έχουμε κάποια ενδιαφέροντα νέα...

• Και θα αρχίσουμε από την U.S. Gold, και ένα ακόμη licence για coin-op της Capcom. Αυτή τη φορά, πρόκειται για το "Dynasty Wars", ένα coin-op που ζωντανεύει μάχες, οι οποίες γίνονταν στην αρχαία Ιαπωνία, με εντυπωσιακά sprites (οι ήρωες είναι έφιπποι), γραφικά, animation και ήχο. Το παιχνίδι θα είναι έτοιμο περίπου την άνοιξη, αλλά (κατά τη γνωστή συνήθεια της εταιρίας) ίσως καθυστερήσει λίγο. Όσον αφορά την ποιότητα του conversion, ίδωμεν...

• Μήπως παίζετε adventure παιχνίδια; Αν ναι, τότε το όνομα Magnetic Scrolls σας είναι σίγουρα γνωστό, και ακόμη πιο γνωστά θα σας είναι τα ονόματα "The Pawn", "Corruption", "Jinxter" και κάποια άλλα. Άλλο ένα βέβαιο γεγονός είναι το ότι θα έχετε συναντήσει δυσκολίες στα παιχνίδια αυτά. Η λύση σ' αυτές τις δυσκολίες όμως έρχεται σύντομα, στη μορφή βιβλίων, που θα περιέχουν tips για τα παιχνίδια αυτά, ή τις πλήρεις λύσεις. Τα βιβλία δεν θα έχουν θέματα από παιχνίδια μόνο της Magnetic Scrolls, αλλά και άλλων εταιριών, όπως η Exxos, με το Captain Blood.

• Είχαμε αρκετό καιρό να ακούσουμε νέα από την Thalamus, αλλά αυτή μόλις έλυσε τη σιωπή της, ανακοινώνοντας τις πρώτες κυκλοφορίες του έτους: Τα δύο πρώτα θα είναι το Mindroll και το "Search for Sharla". Επίσης, θα κυκλοφορήσει και η Spectrum έκδοση του - σχετικά παλιού - hit του Commodore, του Armalyte.

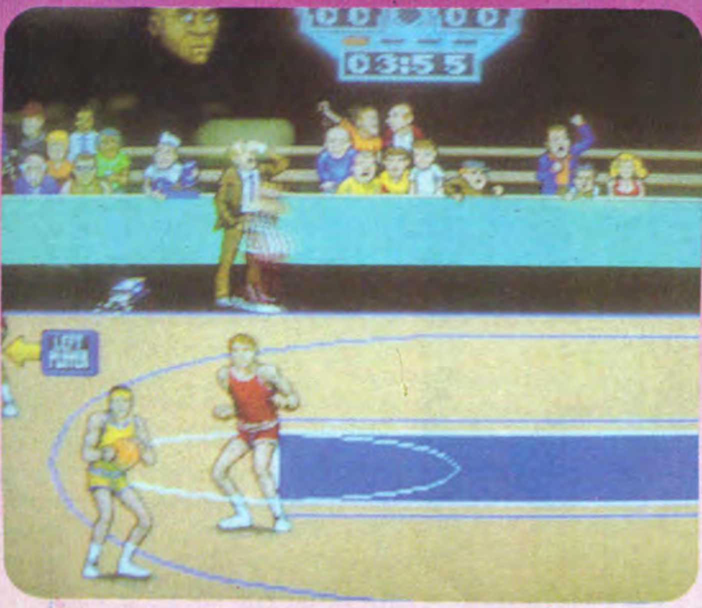
• Η Mirrorsoft φαίνεται ότι αποφάσισε να μπει στο παιχνίδι των film tie-ins, αφού απέκτησε τα δικαιώματα για το διάδοχο του "Back to the future", που είναι φυσικά το "Back to the future II". Ελπίζουμε η Mirrorsoft να τα καταφέρει καλύτερα από την Electric Dreams, που είχε κάνει το conversion του πρώτου φιλμ.

• Η Domark, και αυτό το μήνα, απέκτησε licence για ένα coin-op. Πρόκειται για το "Escape from the planet of the Robot Monsters" (σίγουρα μπορούσαν να βρουν ένα μεγαλύτερο τίτλο), που είναι ένα 3D scrolling shoot 'em up. Επειδή η Domark είναι ικανή για το καλύτερο και το χειρότερο, θα αναμένουμε μέχρι να έχουμε επαρκή στοιχεία, και τότε θα δώσουμε περισσότερες πληροφορίες

• Και τέλος, μια είδηση για τους κατόχους Spectrum, που έχουν πολύ υποφέρει από το μισητό μήνυμα "Tape loading error": Οι Code Masters ανακοίνωσαν ένα νέο προϊόν, που θα λύσει τα προβλήματά τους μια και καλή. Το νέο αυτό προϊόν είναι ένας compact disk, που αντί για μουσική ή οτιδήποτε άλλο, περιέχει παιχνίδια, τα οποία φορτώνουν με ταχύτητα CD (σε 20 περίπου δευτερόλεπτα) και -πάνω απ' όλα - με αξιοπιστία. Ένας τέτοιος δίσκος, ή τουλάχιστον αυτός που θα λανσάρουν οι Code Masters, περιέχει 30 παιχνίδια. Φυσικά, για να το χρησιμοποιήσετε, θα χρειαστείτε ένα CD-player.

ARCADE

ARCH RIVALS



Ο ΦΙΛΟΙ ΤΩΝ ARcade games είχαν πιστέψει πως τα καλά basket games σταμάτησαν με το Double Dribble - θα το θυμάστε σίγουρα. Ωστόσο, φαίνεται πως υπάρχουν ακόμα περιθώρια βελτίωσης. Το Arch Rivals είναι ένα παιχνίδι basket, αρκετά αξιόλογο και τελείως διαφορετικό από το Double Dribble. Παίζετε κόντρα στον υπολογιστή ή σ' έναν άλλο παίκτη. Η ομάδα σας αποτελείται από δύο άτομα. Τον έναν τον ελέγχετε εσείς και τον άλλον εν μέρει ο υπολογιστής και εν μέρει εσείς. Για το control υπάρχουν τρία κουμπιά και ένας μοχλός. Η χρήση του δεύτερου είναι προφανής, ενώ η χρήση των κουμπιών διαφοροποιείται ανάλογα με το αν είστε στην επίθεση ή στην άμυνα. Στην πρώτη περίπτωση, το ένα κουμπί είναι για σουτ και τα άλλα δύο για πάσα (ψηλή ή χαμηλή). Στη δεύτερη, το ένα είναι για πήδημα και τα υπόλοιπα χρησιμεύουν για να κάνετε μερικές αντιαθλητικές ενέργειες προς τους αντιπάλους, καθότι το παιχνίδι προωθεί τέτοια φιλοσοφία.

Ο αγώνας ξεκινάει με το κλασικό jumpball, και από 'κει και πέρα τα πάντα εξαρτώνται από εσάς. Ο δεύτερος παίκτης της ομάδας σας είναι ένας αρκετά αξιόλογος νέος, στον οποίο μπορείτε να δώσετε να καταλάβει πότε θέλετε να σουταρει ή να δώσει πάσα, πατώντας τα ανάλογα πλήκτρα. Τα υπόλοιπα τα αναλαμβάνει ο υπολογιστής.

Γεγονός είναι πάντως ότι μπορείτε να στηριχτείτε στο δεύτερο αυτό παίκτη σε αρκετές περιπτώσεις. Είναι πολύ εύστοχος, ιδιαίτερα μέσα στη ρακέτα, και πολύ γρήγορος.

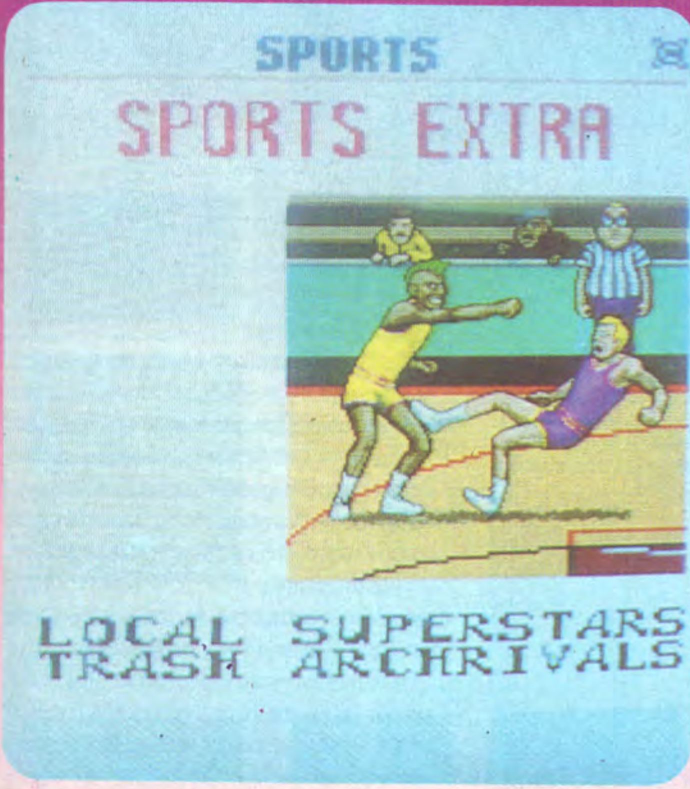
Από πλευράς διαιτησίας, το Arch Rivals είναι πολύ ανεκτικό. Δεν

MONACO GP



Η ΕΙΣΒΟΛΗ ΤΩΝ πρωτότυπων παιχνιδιών στη χώρα μας συνεχίζεται με το Monaco GP. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που σας βάζει στη θέση του οδηγού μιας Formula. Φυσικά, τρέχετε στο πριγκιπάτο του Monaco αντίπαλος με τα μεγαλύτερα ονόματα της πίστας. Το Monaco GP έχει έρθει στην Ελλάδα τόσο στην ολοκληρωμένη, όσο και στην cut down μορφή του. Η ολοκληρωμένη του μορφή αποτελείται από ένα κόκπιτ μέσα στο οποίο μπαίνετε και παίζετε. Μπροστά σας έχετε την οθόνη που είναι ασυνήθιστα μεγάλη -φαίνεται πως την έχουν μεγεθύνει με κάποιο τρόπο - και το τιμόνι με τους μοχλούς ταχυτήτων. Ένα από τα καλά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι πως δεν πρέπει να αφήσετε καθόλου το τιμόνι από τα χέρια σας, καθώς οι μοχλοί ταχυτήτων (ένας για ανέβασμα και ένας για κατέβασμα) βρίσκονται επάνω του. Βέβαια, αν δεν θέλετε να μπλέξετε με ταχύτητες, μπορείτε να διαλέξετε από την αρχή του παιχνιδιού ένα αυτοκίνητο με αυτόματο κιβώτιο. Εκεί οι αλλαγές γίνονται μόνες τους.

Το παιχνίδι - όπως και ένας αληθινός αγώνας - χωρίζεται σε δύο



υπάρχουν στο παιχνίδι τρία δευτερόλεπτα, και μπορείτε να ξυλοφορτώσετε άνετα τους αντιπάλους σας χωρίς να σας πει κανένας τίποτα. Σε αυτό θα σας βοηθήσουν τα δύο κουμπιά που λέγαμε παραπάνω. Αν λοιπόν η μπάλα βρίσκεται στην κατοχή του αντιπάλου, και εσείς βρεθείτε μπροστά του, πατήστε κάποιο από τα κουμπάκια και θα δείτε τον παίκτη σας να ρίχνει μια μεγαλόπρεπη γροθιά στον αντίπαλο και να τον ξαπλώνει στο έδαφος. Οι διαιτητές είναι πολύ ελαστικοί, και μπορείτε ακόμη και να κρατήσετε τον αντίπαλό σας από τη μπλούζα ή το σορτς του.

Το Arch Rivals σαν παιχνίδι μπάσκετ δεν είναι δύσκολο. Πετυχαίνετε εύκολα τρίποντα ή δίποντα και τριπλάρετε το ίδιο εύκολα τους αντιπάλους. Βέβαια, όσο περνάει ο χρόνος τρώτε και καμιά, αλλά αυτό δεν σας εμποδίζει σοβαρά να νικήσετε. Στον τομέα των γραφικών και του ήχου το παιχνίδι τα πηγαίνει πολύ καλά. Έχουμε μεγάλα sprites, ζωηρό animation και καλό scrolling. Ο ήχος είναι sampled και δημιουργεί αρκετά καλή ατμόσφαιρα.

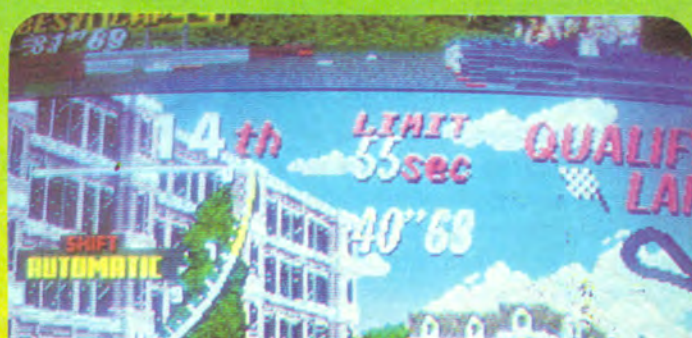
Ευχάριστα είναι και τα διάφορα «αξεσουάρ» του Arch Rivals. Υπάρχουν διαλείμματα με τηλεοπτικούς σχολιαστές, που σας υποδεικνύουν τα tips του παιχνιδιού και γενικά δημιουργούν την ατμόσφαιρα μιας αμερικανικής τηλεοπτικής μετάδοσης. Το κακό με αυτό το arcade είναι πως αν θέλετε να το ευχαριστηθείτε, πρέπει να το «ταΐσετε» αρκετά. Συγκεκριμένα, στη μέση κάθε περιόδου (κάθε αγώνας έχει τέσσερις περιόδους) πρέπει να ρίξετε ένα πενηντάρικο ακόμα, άσχετα με το αν κερδίζετε ή χάνετε. Σας συμφέρει λοιπόν περισσότερο να παίζετε με αντίπαλο κάποιο φίλο σας, παρά με τον υπολογιστή.

στάδια. Στο πρώτο, τρέχετε για να πάρετε τη σειρά εκκίνησης, και στον κυρίως αγώνα. Μόλις πατήστε το start button, πρέπει να περάσετε τα εισαγωγικά στάδια και να αποφασίσετε αν θα πάρετε όχημα με αυτόματο κιβώτιο ή όχι. Στη συνέχεια αρχίζει το παιχνίδι. Αν έχετε πάρει αυτοκίνητο χωρίς αυτόματο κιβώτιο, θα πρέπει να δίνετε πολλή προσοχή στο στροφόμετρο που υπάρχει επάνω στην οθόνη. Αν αλλάξετε ταχύτητα σε σημείο έξω από τη ροπή του αυτοκινήτου, μπορεί να έχετε σοβαρή καθυστέρηση. Γι' αυτό, προσοχή. Βέβαια, στα πρώτα παιχνίδια ίσως να είναι φρονιμότερο να πάρετε αυτόματο κιβώτιο.

Στο κυρίως παιχνίδι τώρα. Το τιμόνι είναι αρκετά σκληρό και δίνει πλήρως την αίσθηση της πραγματικής οδήγησης. Δεν έχει απόλυτα αυτόματη επαναφορά, και έτσι μπορείτε να εξασκήσετε και τα μπράτσα σας. Βέβαια όταν είχα τρέξει πριν δύο χρόνια στην ίδια πίστα, θυμάμαι πως το τιμόνι ήταν περισσότερο βαρύ στη Ferrari, αλλά φαντάζομαι πως τα πράγματα θα έχουν εξελιχθεί από τότε. Αν παίζετε στην ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού (με το κόκπιτ), τότε θα μπορέσετε να απολαύσετε την κίνηση του καθίσματός σας στις στροφές, στις επιταχύνσεις και στις επιβραδύνσεις.

Το Monaco GP καταφέρνει να γίνεται αρκετά ρεαλιστικό, και μεγάλο ρόλο σε αυτό παίζουν τόσο τα γραφικά και ο ήχος, όσο και η αίσθηση του αυτοκινήτου. Είναι περιττό να πούμε πως έχετε τον απόλυτο έλεγχο του οχήματος, και με λίγη εξάσκηση μπορείτε να κάνετε άνετα διάφορα θεαματικά κόλπα (πλαγιολισθήσεις, ανάποδα τιμόνια κ.λπ.). Τα background graphics είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και η κίνησή τους είναι πάρα πολύ γρήγορη. Το μόνο που μπορούμε να πούμε εδώ είναι ότι τα χρώματα είναι κάπως σκούρα, αλλά αυτό δεν παίζει και μεγάλο ρόλο. Ο ήχος είναι φοβερός, αν και εδώ που τα λέμε το βρίσκω λίγο βαρετό να λέω συνέχεια για το πόσο φοβερό ήχο έχουν όλα τα καινούργια παιχνίδια.

Το Monaco GP ανήκει στην οικογένεια των arcades που θέλουν 100 δρχ. για ένα παιχνίδι, αλλά νομίζω πως σε όλα τα πράγματα πλέον, η ποιότητα πληρώνεται.



Cine

ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΩΝ φίλων της πολύ πολύ μεγάλης οθόνης. Οι τελευταίες ταινίες της χρονιάς δεν είναι καθόλου άσχημες, και πολύ άσχημα κάνετε αν πιστεύετε ότι καλές ταινίες υπάρχουν μόνο τα Χριστούγεννα. Να η απόδειξη:

του Γ. Κυπαρίσση

ΤΙΤΛΟΣ: ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ Νο 2
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ROBERT ZEMECKIS
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: MICHAEL FOX, CRISTOPHER LLOYD
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 92΄



Προτού όμως δούμε τι καινούργιο «κυκλοφορεί» αυτόν το μήνα, ας δούμε μερικούς «ψιθύρους» που ακούγονται τώρα τελευταία. Τα περισσότερα από αυτά είναι ακόμα μυστικά, γι' αυτό ό,τι πούμε θα πρέπει να μείνει μεταξύ μας, έτσι;

— Οι προβολές των μεγαλύτερων επιτυχιών της χρονιάς έχουν σε όλο τον κόσμο σχεδόν τελειώσει, και είναι καιρός για μερικές ενδιαφέρουσες στατιστικές. Έτσι λοιπόν, αν και ήταν ήδη γνωστό ότι ο «Μπάτμαν» βρίσκεται πια στη χρυσή πεντάδα των πιο εμπορικών κινηματογραφικών ταινιών (για την ακρίβεια στην τρίτη θέση), αργότερα φάνηκε ότι είχε ένα ακόμα ρεκόρ: Της ταχύτερης μείωσης του ρυθμού πώλησης των εισιτηρίων. Με άλλα λόγια, το κοινό ήταν ενθουσιασμένο τις πρώτες μέρες, αλλά μετά τίποτα. Πάλι καλά που υπήρχε και η διαφήμιση... Όσο για το Abyss, τα πράγματα είναι ακόμα χειρότερα. Τα έξοδα της ταινίας είναι περίπου 60 εκατομμύρια δολάρια (λένε ότι μάλλον είναι περισσότερα), αλλά οι εισπράξεις ήταν μόνο 54 εκατομμύρια. Μένει τώρα πια μόνο το βίντεο, που θα περιέχει και ολόκληρο το τέλος της ταινίας, το οποίο κόπηκε από το σκηνοθέτη (για να μη διαρκεί η ταινία ένα ολόκληρο σαββατοκύριακο). Το τέλος λένε ότι ήταν καταπληκτικό: Ένα τεράστιο κύμα με ύψος 120 μέτρα σταματά μπροστά στις παραθαλάσσιες πόλεις του κόσμου, σαν ένδειξη προειδοποίησης των εξωγήινων, οι οποίοι είναι ενάντια στην οικολογική καταστροφή του πλανήτη. Περισσότερα στο video review, μόλις κυκλοφορήσει.

— Είναι πια γεγονός ότι η χρονιά που μας πέρασε ήταν η χρονιά των «...Νούμερο 2» (και άνω) ταινιών. Οι συνέχειες διαδέχονται η μια την άλλη. Όσο για τη χρονιά που αρχίζει, δεν πρόκειται να είναι διαφορετική. Ήδη τελειώνουν τα γυρίσματα του «Ρόμποκοπ Νο 2», ο οποίος προβλέπεται να τρέξει το αστυνομικό του software το καλοκαίρι. Η ταινία προβλέπεται να είναι το ίδιο καλή με την πρώτη, και οι λόγοι είναι πολλοί: Σκηνοθέτης της είναι ο Ίρβιν Κέσνερ (Η Αυτοκρατορία αντεπιτίθεται), την πανοπλία του αστυνόμου σχεδίασε ο ίδιος ο δημιουργός (λένε μάλιστα πως τη βελτίωσε λίγο), και μαζί με τον Ρόμποκοπ είναι όλοι οι παλιοί του συνάδελφοι. Τη φορά αυτή, σειρά για γροθιές από ανοξείδωτο ατσάλι έχει μια παρανοϊκή επιστήμονας και ο βασιλιάς των ναρκωτικών του Ντιτρόιτ. Νομίζω ότι δεν χρειάζεται να σας πω με τι ασχολούνται τώρα οι προγραμματιστές της Ocean...

— Πρώτα ήταν ο Σούπερμαν, μετά ο Σπάιντερμαν και μετά ο Μπάτμαν. Ο επόμενος σούπερ ήρωας που θα γίνει ηθοποιός είναι ο Κάπταιν Αμέρικα με τη στρογγυλή ασπίδα. Προβλέπεται να βρίσκεται στις οθόνες μας την επόμενη άνοιξη.

— Φαίνεται ότι οι ευχές μας βγαίνουν αληθινές. Το "Moonwalker" έγινε game λίγο μετά το video review του από τη στήλη. Να όμως που αυτή τη φορά τα πράγματα πηγαίνουν ανάποδα. Το Hunt For Red October κυκλοφορεί σαν game εδώ και δύο χρόνια περίπου, αλλά τώρα ήρθε η ώρα να γίνει και ταινία. Καπετάνιος θα είναι ο πρώτος Τζέημς Μποντ, Σην Κόννερυ.

— Η μια μετά την άλλη γυρίζονται οι ταινίες τρόμου που χρησιμοποιούν ειδικά εφέ. Εμείς δε θα είχαμε αντίρρηση να τις είχαμε κι αυτές στα review, μια και είναι ταινίες φαντασίας, αλλά πάλι δε θέλω να ανοίγετε το περιοδικό και να κρύβεστε κάτω από το τραπέζι... Γράψτε μας καλύτερα εσείς τι προτιμάτε, και αν οι οπαδοί των θρίλερ είναι αρκετοί, τότε... χε, χε, χε!

Καιρός όμως να δούμε και το «Επιστροφή στο Μέλλον Νο 2». Όσοι είχαν δει την πρώτη ταινία, θα πρέπει να είναι αρκετά υπερήφανοι, μια και παρακολούθησαν τη δέκατη πιο εμπορική επιτυχία όλων των εποχών. Η συνέχεια προβλέπεται να είναι κι αυτή πολύ διασκεδαστική, αλλά μάλλον όχι τόσο επιτυχημένη. Πάντως, τα προβλήματα με την οικογένεια του μικρού Μάρτυ συνεχίζονται. Μόλις κατάφερε να βάλει σε τάξη το παρελθόν των γονιών του, μπλέκεται σε καινούριους μπελάδες, αυτή τη φορά με τα δικά του παιδιά, που πρόκειται να μεγαλώσουν στο μέλλον! Αν θυμάστε, δηλαδή, η ταινία ξεκινά ακριβώς εκεί που σταμάτησε η προηγούμενη. Μερικές μικροαλλαγές στο αυτοκίνητο του τρελού επιστήμονα Ντοκ Μπράουν, του επιτρέπουν να πετάει κιόλας. Όμως, το πέταγμα των αυτοκινήτων στο έτος 2015 είναι κάτι το πολύ συνηθισμένο. Έτσι, ο Μάρτυ, ο καθηγητής και ο μαλλιαρός Αϊνστάιν (για το σκύλο πρόκειται), θα βρεθούν αμέσως μετά το πέρασμα στο υπερδιάστημα, στο πρώτο εναέ-

Review

ριό τους μποτιλιάρισμα.

Ο κόσμος δεν έχει και πολύ αλλάξει. Τα περισσότερα πράγματα τα ξέρουμε, όχι βέβαια με τη μορφή που θα έχουν τότε. Ο Μάρτυ κοιτάει με ανοιχτό στόμα τις ολογραφικές διαφημίσεις της εποχής (μια από αυτές μάλιστα τον τρόμαξε αρκετά), περνά μπροστά από τους τρισδιάστατους κινηματογράφους όπου παίζεται ο Ράμπο νούμερο... 19(!), και κοιτά τους νεαρούς που κυκλοφορούν με εναέρια σκέιτμπορντ. Όμως, γυρίζει γρήγορα στην πραγματικότητα, καθώς πρέπει να αντιμετωπίσει τον παλιό του εχθρό, τον απαίσιο Μπιφ, ο οποίος έχει κάνει αφόρητη τη ζωή στα παιδιά του. Θα πρέπει να πούμε εδώ ότι ο Μάικλ Φοξ παίζει σε αυτή την ταινία τρεις ρόλους συγχρόνως, τον εαυτό του σαν Μάρτυ, το ρόλο του γιου του και το ρόλο της κόρης του. Οι σκηνές που εμφανίζεται και μιλάει με τον εαυτό του δεν είναι καθόλου λίγες, και η επιτυχία τους οφείλεται στους τεχνικούς της γνωστής πια ILM, η οποία χρησιμοποίησε κάμερες ελεγχόμενες με τηλεχειρισμό από υπολογιστή, για να πετύχει την ακρίβεια στις περιπτώσεις που ο ηθοποιός είναι... multitasking. Η ιστορία κινείται στα πλαίσια της πρώτης ταινίας, και ακόμα και μερικές σκηνές είναι ίδιες, αλλά με διαφορετικά εφέ, καθώς έχουν μεταφερθεί στο μέλλον. Για παράδειγμα, υπάρχει ξανά εκείνη η περίφημη σκηνή της καταδίωξης με το σκέιτμπορντ, μόνο που τώρα είναι ιπτάμενο. Αξίζει να δείτε το πρόσωπο του Μάρτυ όταν καταλαβαίνει ότι βρίσκεται μερικά εκατοστά πάνω από το έδαφος! Αλλά και οι υπόλοιπες σκηνές δεν είναι καθόλου άσχημες. Θα πρέπει εδώ να πούμε ότι η «Επιστροφή στο Μέλλον Νο 2» ήταν αρκετά περιπετειώδης στα γυρίσματα. Η σκηνή της καταδίωξης, όπου τα κακά κορίτσια της συμμορίας του Μπιφ συντρίβονται με τα σκέιτμπορντ επάνω σε γυαλιά, καθώς ο Μάρτυ τις αποφεύγει με μια θεαματική φιγούρα, τραυμάτισε σοβαρά έναν από τους κασκαντέρ, αλλά η σκηνή ήταν τόσο καλή, που ο σκηνοθέτης αποφάσισε να την κρατήσει. Έτσι, αυτό που είδατε δεν ήταν καθόλου τρυκ. Όσο για τον Σπίλμπεργκ, είναι έτοιμος να ξεκινήσει το «Επιστροφή στο Μέλλον Νο 3», και μάλιστα πολύ σύντομα. Πιστεύεται πως θα είναι έτοιμη το καλοκαίρι, οπότε το φθινόπωρο ο μικρός Μάρτυ θα είναι ξανά φιλοξενούμενος στη στήλη μας.

ΤΙΤΛΟΣ: **ΑΓΑΠΗ ΜΟΥ, ΣΥΡΡΙΚΝΩΣΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ**
ΕΤΑΙΡΙΑ: **WALT DISNEY/BUENA VISTA**
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: **JOE JOHNSTON**
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: **RICK MORANIS, MATT FREWER, MARCIA STRASSMAN**
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: **86΄**



Πρώτα ο Ρότζερ Ράμπιτ και μετά αυτή η ταινία αποδεικνύουν ότι η «εταιρία του Μίκυ Μάους» είναι έτοιμη για μεγάλες δόξες, και έχει σταματήσει να κυκλοφορεί ταινίες για μικρά παιδιά. Η ταινία αυτή έχει σαν υπόθεση ό,τι ακριβώς λέει και ο τίτλος: Ένας εκκεντρικός ερευνητής ανακαλύπτει μια ακτίνα που έχει τη δυνατότητα να μικραίνει το μέγεθος της ύλης, χωρίς να αλλάζει τις ιδιότητές της. Γεμάτος χαρά, ετοιμάζεται να κάνει το πρώτο του επίσημο πείραμα. Δυστυχώς όμως, το πρώτο του επίσημο πείραμα είναι τα τρία παιδιά του, τα οποία βρίσκονται για λίγα δευτερόλεπτα μπροστά από την παράξενη ακτίνα. Το αποτέλεσμα είναι ένα μεγάλο... μπέρδεμα. Μόλις τα παιδιά καταλάβουν τι τους συμβαίνει, θα ανακαλύψουν ότι το ύψος τους δεν είναι μεγαλύτερο απ' αυτό ενός μυρμηγκιού. Συγχρόνως, καταλαβαίνουν ότι ο κίνδυνος παραμονεύει σε κάθε τους βήμα, μια και όλα τα μικρά πλάσματα σκέφτονται να πάρουν εκδίκηση, για όσα τους έχει κάνει ο άνθρωπος τόσους και τόσους αιώνες. (Το μόνο ζώο που μένει ακόμα πιστό, είναι ο σκύλος της οικογένειας, ο οποίος κατορθώνει να αναγνωρίσει τα μικρά του αφεντικά και θα τα βοηθήσει σε αρκετές περιπτώσεις). Το να ανεβούν σε μια καρέκλα είναι το ίδιο δύσκολο με το να σκαρφαλώσουν στο Έβερεστ, και το να φάνε το πρωινό τους (γάλα με κορν-φλέικς) είναι το ίδιο επικίνδυνο με το να ταξιδέψουν επάνω σε σχεδία σε μια θάλασσα με 8 μποφώρ (η σχεδία είναι το κορν-φλέικ). Και το χειρότερο, ο πάντα αφηρημένος πατέρας τους παραλίγο να τους φάει, όταν ετοιμάζεται να καταπιεί μια γερή δόση από κορν-φλέικς.

Στα εφέ, η εταιρία Ντίσνεϋ έχει πάντα πολύ καλές επιδόσεις, κι έτσι και τώρα πολλές σκηνές είναι θαυμάσιες. Τα πιο εντυπωσιακά είναι σίγουρα τα πλάσματα που κατοικούν στον κήπο του σπιτιού. Ειδικά η σκηνή όπου τα παιδιά πιάνονται από τα πόδια μιας μέλισσας, και βλέπουν - πετώντας - τον κήπο από κάτω να περνά με τεράστια ταχύτητα, είναι μια από τις καλύτερες, και πολλοί τη συγκρίνουν μόνο με τη σκηνή της καταδίωξης των εναέριων μοτοσυκλετών στο δάσος, στην «Επιστροφή των Τζεντάι». Αλλά και οι σκηνές όπου τα παιδιά αντιμετωπίζουν τα πεινασμένα έντομα του κήπου, δεν πάνε πίσω. Τα έντομα-τέρατα κινούνται τελείως φυσικά, κάτι που είναι μεγάλο κατόρθωμα, αν σκεφτείτε ότι ένας μόνο ειδικός έπρεπε να κινεί συγχρόνως και τα έξι πόδια των τεράτων με τηλεχειρισμό, έτσι ώστε να μη βάζουν τρικλοποδιά στον... εαυτό τους. Επίσης πολύ καλή είναι η σκηνή όπου τα παιδιά αντιμετωπίζουν τα... φύλλα του γκαζόν, τα οποία φαίνονται σαν σπαθιά ύψους δύο μέτρων (και κόβουν επίσης σαν σπαθιά). Σε γενικές γραμμές, όπως καταλάβατε, είναι μια από τις πιο περιπετειώδεις ταινίες φαντασίας της χρονιάς αυτής. Ελπίζω να μην τη χάσετε...

Video Review

ΕΧΕΤΕ ΔΟΚΙΜΑΣΕΙ ποτέ ζουμί από σκαθάρι; Γιατί αν όχι, σε αυτό το review θα δοκιμάσετε...

ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

ΤΙΤΛΟΣ: ΣΚΑΘΑΡΟΖΟΥΜΗΣ
ΕΤΑΙΡΙΑ: WARNER BROS
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: TIM BURTON
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ: MICHAEL KEATON



Ένα όμορφο σπιτάκι στην εξοχή, κοντά στο ποτάμι, είναι μάλλον ό,τι πρέπει για διακοπές. Έτσι λοιπόν, ο ήρωας και η ηρωίδα μας εγκαταστάθηκαν εκεί για να περάσουν την άδειά τους. Αρχίζουν να καθαρίζουν το σπίτι (από το οποίο θα πρέπει να σας πω ότι δεν λείπει τίποτα: Και σοφίτα έχει, και κήπο, και φαντάσματα - αργότερα). Έτσι λοιπόν, οι πρώτες ημέρες περνούν ήσυχες και ευτυχισμένες. Τέρμα τα μηχανάκια που χαλούν τον κόσμο, τα αυτοκίνητα που κορνάρουν, η τηλεόραση με τις διαφημίσεις της, το ραδιόφωνο με τα χαζά τραγουδάκια, και όλα τα βαρετά...

Καλά πηγαίνουμε κατ'αρχήν, αλλά ένας σκηνοθέτης μόνο γνωρίζει τι μέλλει γενέσθαι. Έτσι, μια ξαφνική στραβοτιμονιά είναι αρκετή για να στείλει τους φίλους μας έξω από το στενό αγροτικό δρόμο, και για την ακρίβεια μέσα στο ποτάμι που βρίσκεται ακριβώς κάτω απ' το δρόμο. Πολύ επικίνδυνη η στιγμή, αλλά οι φίλοι μας βγαίνουν έξω σώοι και αβλαβείς. Έτσι νομίζουν τουλάχιστον. Γιατί στην πραγματικότητα οι δύο ήρωες είναι ήδη πεθαμένοι!

Μόλις φτάνουν στο σπίτι, καταλαβαίνουν την πικρή αλήθεια. Δεν μπορούν να αγγίξουν ούτε να χρησιμοποιήσουν τίποτε από τα αντικείμενα του υπαρκτού κόσμου. Ακόμα χειρότερα, δεν μπορούν να εγκαταλείψουν το σπίτι τους. Μόλις ανοίξουν την πόρτα, το όμορφο τοπίο μεταμορφώνεται σε μια απέραντη έρημο, με ένα τεράστιο πολύχρωμο ερπετό να παραμονεύει, έτοιμο να αρπάξει φρέσκες... ψυχές. Ψάχνοντας στο σπίτι, ανακαλύπτουν ένα «εγχειρίδιο νεκρών», κάτι σαν manual για τους αρχάριους... πεθαμένους. Διαβάζοντάς το, καταφέρνουν να ζητήσουν βοήθεια από το γραφείο του Παραδείσου, το οποίο όμως είναι σκέτη γραφειοκρατία και δεν τους δίνει ιδιαίτερη σημασία.

Συγχρόνως, η τηλεόραση δείχνει μια παράξενη διαφήμιση: «Αν έχετε προβλήματα με τους ζωντανούς, καλέστε τρεις φορές τον Σκαθαροζούμη. Άψογο σέρβις, ταχεία εξυπηρέτησης. Το γραφείο διανυκτερεύει». Όσο κι αν τους φαίνεται αστεία η όλη κατάσταση, δεν θα αργήσουν να ζητήσουν βοήθεια. Το σπίτι (το οποίο μετά το θάνατό τους μένει χωρίς ιδιοκτήτη) κατοικείται σύντομα από μια θεότρελη οικογένεια πλούσιων, οι οποίοι αποφασίζουν σχεδόν να το κατεδαφίσουν και να φτιάξουν ένα καινούριο μοντέρνο σπίτι, με παράξενη διακόσμηση. Όπως καταλαβαίνετε, οι φίλοι μας βρίσκονται σε απόγνωση.

Προσπαθούν να τους τρομοκρατήσουν, αλλά οι αποκρουστικές τους εμφανίσεις σαν φαντάσματα δεν έχουν αποτέλεσμα. Αντίθετα, οι νέοι κάτοικοι δείχνουν ενθουσιασμένοι που υπάρχουν πνεύματα, και αποφασίζουν να οργανώσουν ένα πάρτυ για να τα καλέσουν. Ε, αυτό πια πάει πολύ... Πώς τον είπαμε εκείνον στη διαφήμιση; Α, ναι!

— Σκαθαροζούμης, Σκαθαροζούμης, Σκαθαροζούμης!

Δεν υπάρχει περίπτωση να φανταστείτε τι θα επακολουθήσει. Γιατί ο Σκαθαροζούμης δεν είναι καθόλου ένα αξιοπρεπές ξωτικό. Πρόκειται για τον πιο τρελό αηδιαστικό τύπο που πέθανε ποτέ. Οι ικανότητές του βέβαια είναι καταπληκτικές (καταφέρνει να τρομάξει τους ένοικους μέσα σε λίγα λεπτά), αλλά οι απαιτήσεις του μάλλον παράλογες. Γενικά είναι πολύ μεγαλύτερος μπελάς απ'ό,τι όλοι οι ένοικοι μαζί. Έτσι, οι δύο φίλοι μας βρίσκονται και πάλι μπροστά σε απόγνωση...

Ο σκηνοθέτης του «Σκαθαροζούμη» και του «Μπάτμαν» είναι το ίδιο πρόσωπο, και ο ίδιος ο Σκαθαροζούμης είναι ο γνωστός μας Μπάτμαν. Βέβαια αποκλείεται να τον γνωρίσετε, μια και είναι κυριολεκτικά πασαλειμμένος με μπογιές και χρώματα. Πέρα από τα εφέ, που είναι πολλές φορές τουλάχιστον εντυπωσιακά, η ταινία έχει πολύ-πολύ-πολύ γέλιο. Αξίζει να προσέξετε το γραφείο αναμονής στον Παράδεισο, απ' όπου περνούν όλοι οι πεθαμένοι για να καταχωρηθούν στα βιβλιάρια θανάτου. Θα συναντήσετε έναν καημένο ασθενή με την άσπρη ρόμπα και τα χειρουργικά ψαλίδια επάνω του, ο οποίος έρχεται κατευθείαν από το χειρουργικό τραπέζι. Ένας Ινδιάνος μάγος περιμένει υπομονετικά, ένας ανυπόμονος τύπος καπνίζει συνέχεια (από τι να πέθανε άραγε;), ενώ ένας καμμένος σκελετός περιμένει κι αυτός καπνίζοντας (σημειώστε παρακαλώ 30 ανεξάρτητους μηχανισμούς κίνησης του σκελετού επάνω στην καρέκλα). Ο Σκαθαροζούμης θα προσπαθήσει να κάνει πάλι εκεί μια από τις ζαβολιές του, αλλά... καλύτερα να μην σας πως το πιο ξεκαρδιστικό σημείο της ταινίας. Αν σας αρέσει το γέλιο, τα εφέ και τα θρίλερ μαζί, μην τρέξετε στα βίντεο κλαμπ για τρεις βιντεοκασέτες. Φωνάξτε απλά τρεις φορές «Σκαθαροζούμης»... ■


TM
Ανακαλύψτε τα
PIXELOONΓΜΑ
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ
ThirdWave
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3601761
BATMAN
BATMAN
BATMAN
ocean
TM & © 1964 DC Comics Inc.

Το ΝΕΟ EURO PC II
Made in West Germany
Που είναι Schneider
Τώρα με μνήμη 768KB RAM και
δυνατότητα μαθηματικού επεξεργαστή



ΒΡΑΒΕΙΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ
ΤΟΥ
COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΓΙΑ ΤΟΝ
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΧΤ ΤΗΣ
ΧΡΟΝΙΑΣ

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- Επεξεργαστής 8088-1 στα 9,54 MHz (Επιλογή στα 7,16 MHz ή και 4,77 MHz)
- Κεντρική μνήμη 768KB (640KB + 128KB + RAM DISK).
- Μνήμη 32KB ROM
- Μονόχρωμη και έγχρωμη κάρτα γραφικών (Hercules Graphics 720X348 CGA Graphics 640 X 200 ή 320 X 200 με 16 χρώματα)
- Παράλληλη έξοδος (Centronics) για εκτυπωτή και σειριακό (RS 232) interface
- Drive δισκέττας 3 1/2 720 KB
- Real time clock
- Set up menu
- Πληκτρολόγιο συμβατό με AT
- Μονόχρωμη οθόνη 12" (amber) ή έγχρωμη 14"
- Κάρτα και έξοδος για joystick
- Θέση για μαθηματικό επεξεργαστή 8087
- Δυνατότητα σύνδεσης με εξωτερικό δίσκο 20MB - δισκέττα 5 1/4" 360 KB - mouse / joystick.



ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Schneider

Ευρωπαϊκή νοημοσύνη

com quest
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 3 • ΑΘΗΝΑ 117 43
ΤΗΛ: 9028336 - 9028135
FAX: 9028212

ΒΟΥΛΓΑΡΗ 5-7
542 49 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΤΗΛ: 428075